ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER



ISSN 1106-4706 · ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1995

SIMULATION σελ. 16

DAWN PATROL

Death Gate



ADVENTURE

INHERIT THE EARTH σελ. 28

ROLE PLAYING GAME

MENZOBERRANZAN σελ. 20

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ

DARK SUN II

(ΜΕΡΟΣ Β΄) σελ. 38

STRATEGY

ZEPPELIN σελ. 24

ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!



Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
ADVENTURES II, ADVENTURES III

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑ: ....
ΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
Τ.Κ.: ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ: ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή:

- ❑ Το βιβλίο Adventures II ......4.500 δρχ.
- ❑ Το βιβλίο Adventures III ......5.100 δρχ.
- ❑ Το βιβλίο Adventures II & III ..9.600 δρχ.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ - ΑΘΗΝΑ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER**
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, Fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE,** Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

EDITORIAL



Ωπ! Τι έγινε, βρε παιδιά; Πώς άργησε έτσι αυτό το τεύχος; Ολη νύχτα τρέχαμε και το πρωί μας πιάσανε (άσχετο). Ε, δεν πειράζει, άλλωστε το λέει και η παροιμία ότι το καλό πράγμα αργεί να γίνει (και μην ακούσω "το γοργόν και χάριν έχει" και άλλες τέτοιες αηδίες...).

Από παιχνίδια άλλο τίποτα αυτόν το μήνα. Γέμισε η αγορά με CDs και δισκέτες. Από τη μια μεριά οι adventur-άδες με το Death Gate και από την άλλη οι RPG-ιάρηδες με το Menzoberranzan. Menzoberranzan; Τι όνομα κι αυτό! Εψαξαν πολύ να το βρούνε; Κατά τ' άλλα βέβαια, το καημένο το παιχνιδάκι είναι πολύ καλό, με πολύ καλό σενάριο (κατά Τσουρινάκη) και μουσική, αφήστε που είναι τεράστιο σαν παιχνίδι.

Οχι όμως να αφιερώσουμε το Special Review του τεύχους σε ένα RPG όταν υπάρχουν adventure παιχνίδια όπως το Death Gate! Ε, αυτό θα πήγαινε πολύ. Το Death Gate είναι μια από τις αγορές που θα πρέπει να προγραμματίσετε. Πολύ καλό σενάριο και δύσκολοι γρίφοι, που θα σας καθηλώσουν στην οθόνη του υπολογιστή σας για αρκετές ημέρες. (Οταν παρατηρήσετε τετραγωνισμό των ματιών από την πολύωρη προσήλωση στην οθόνη, σταματήστε!)

Τι άλλο έχουμε; Το δεύτερο μέρος της λύσης του Dark Sun II, το Dawn Patrol, το Zeppelin, το Premier Manager 3, καθώς και ένα Play the Game με hints για το Colonization. Ε, τι; Δεν φτάνουν αυτά; Μην τα θέλετε όλα δικά σας!

Ο Αρχισυντάκτης



ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1995

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αντρέας Τσουρινάκης, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Παύλος Χατζηκυριάκου **ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Ι. Δραγούνης

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 8.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 15.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 16.800 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 7.900 δρχ.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 14.000 δρχ., Αμερική 16.000 δρχ.

ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

PC GAMES

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1995



σελ. 10

DEATH GATE
Εκπληκτικό σενάριο, πλούσια δράση, αρκετοί και δύσκολοι γρίφοι συνθέτουν το καλύτερο ίσως adventure που έχει παρουσιάσει μέχρι σήμερα η Legend.

σελ. 28

INHERIT THE EARTH
Η New World Computing, δημιουργός των Might & Magic, κάνει την έκπληξη παρουσιάζοντας ένα adventure με πολύ χιούμορ, όμορφα γραφικά και πλούσια δράση.





σελ. 16

DAWN PATROL
Ενα flight simulation του Α' Παγκοσμίου Πολέμου, με διαφορετικό interface και τρόπο παιχνιδιού.

MORTAL KOMBAT 2

Αναμφισβήτητα, το καλύτερο beat'em up που υπάρχει αυτή τη στιγμή στο χώρο των PC games, και όχι μόνο, είναι το Mortal Kombat. Αν και έχει περάσει ένας χρόνος από την κυκλοφορία του, ωστόσο δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα κάποιο άλλο παιχνίδι που να έχει έστω πλησιάσει την ποιότητα και το playability του. Ετσι, μετά την επιτυχημένη πορεία του στις διάφορες κονσόλες και στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών, κυκλοφορεί και στο PC το Mortal Kombat 2, το οποίο θα εκτοπίσει τον προκάτοχό του. Η πιο σημαντική διαφορά είναι το πλήθος των παικτών που μπορούμε να επιλέξουμε, οι οποίοι ταυτόχρονα είναι και αντίπαλοί μας. Συνολικά, υπάρχουν 16 μονομάχοι, από τους οποίους οι περισσότεροι είναι νέοι (δεν προϋπήρχαν) και όχι μόνο έχουν νέες τεχνικές, αλλά χρησιμοποιούν και όπλα τα οποία είναι θανατηφόρα. Ενα επίσης ιδιαίτερο χαρακτηριστικό είναι ότι στο Mortal Kombat 2, παρά τις αντιδράσεις, υπάρχει περισσότερο αίμα το οποίο σε συνδυασμό με ηχητικά εφέ που συνοδεύουν τους θανάτους δίνει μακάβρια αίσθηματα στο παιχνίδι. Στο θέμα του ήχου, να προσθέσουμε ότι υπάρχουν πολλά μουσικά κομμάτια και ήδη στο εξωτερικό κυκλοφορεί το Soundtrack του παιχνιδιού. Στη χώρα μας, αναμένεται να έρθει μέσα στους δύο επόμενους μήνες, οπότε θα το παρουσιάσουμε αμέσως.

AMERICAN LASER GAMES

Οι τακτικοί αναγνώστες του PC Games θα θυμούνται ότι στο παρελθόν έχουμε παρουσιάσει τα δύο πρώτα παιχνίδια της American Laser Games, τα Mad Dog Mcree 1 και 2. Και στα δύο έχουμε το γνωστό περιβάλλον με full screen video στο οποίο οι "κακοί" εμφανίζονται ξαφνικά και πρέπει να τους πυροβολήσετε προτού πυροβολήσουν αυτοί εσάς. Για φέτος η εταιρία έχει ετοιμάσει άλλες τρεις νέες κυκλοφορίες, πάντα στο ίδιο στιλ και μοτίβο. Καταρχήν, να σας ενημερώσουμε ότι μετά τα Mad Dog Mcree παρουσίασε το Who Shot Johnny Rock?, στο οποίο έχετε το ρόλο ενός ντετέκτιβ, και ήδη κυκλοφορεί.

Η πρώτη από τις νέες κυκλοφορίες ονομάζεται Space Pirates, η οποία σας μεταφέρει στο διάστημα όπου προσπαθείτε να βοηθήσετε ένα σταθμό που έχει δεχτεί επίθεση και έχει καταληφθεί από εξωγήινους. Τα άλλα δύο παιχνίδια είναι τα Crime Patrol 1 και 2. Εδώ, αναλαμβάνετε



το ρόλο ενός αστυνομικού και πρέπει να βοηθήσετε μια πόλη να απαλλαγεί από τους κακοποιούς στο 1 και από τους εμπόρους ναρκωτικών στο 2. Μια και όλα τα παιχνίδια έχουν το ίδιο στιλ, απομένει σε εσάς να διαλέξετε το ρόλο και την ατμόσφαιρα που σας ταιριάζει. Το Space Pirates ήδη κυκλοφορεί και στην Ελλάδα, ενώ τα δύο Crime Patrol θα κυκλοφορήσουν σταδιακά εντός του έτους.

CANNON FODDER 2

Ενα από τα πιο πρωτότυπα arcade της περασμένης χρονιάς ήταν σίγουρα το Cannon Fodder της Sensible Software. Από πέρυσι έχει διανύσει επιτυχημένη πορεία σε όλες τις κονσόλες της αγοράς και πάντα παίρνει υψηλή βαθμολογία από τους συναδέλφους του χώρου. Ας αφήσουμε όμως τις κονσόλες, μια και εμείς, οι κάτοχοι PC, θα έχουμε σε λίγο καιρό τη νέα version του παιχνιδιού με τίτλο, φυσικά, Cannon Fodder 2. Η φιλοσοφία και το στιλ του παιχνιδιού παραμένουν τα ίδια με του πρώτου παιχνιδιού (άλλωστε, δεν υπήρχε λόγος να αλλάξουν). Τώρα όμως υπάρχουν πολύ διαφορετικές αποστολές οι οποίες διαφοροποιούνται ως προς τον τόπο αλλά και το χρόνο. Συγκεκριμένα, υπάρχουν αποστολές από τη Βηρυτό μέχρι το Σικάγο και από την παλαιολιθική εποχή μέχρι τη διαστημική. Εχουν επίσης βελτιωθεί, σε μικρό βαθμό, τα γραφικά και ο ήχος, αλλά το μόνο που δεν μας είχε αρέσει στο πρώτο (η όχι καλή κίνηση των στρατιωτών) δυστυχώς δεν έχει βελτιωθεί ούτε τώρα, αλλά πιστεύουμε ότι δεν είναι ιδιαίτερα σημαντικό. Λίγες μόλις ημέ-





ρες προτού κυκλοφορήσει το περιοδικό, ήρθε στα χέρια μας η ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού, και έτσι στο επόμενο τεύχος θα έχουμε σίγουρα μια πιο αναλυτική παρουσίαση.

COMMANDER BLOOD

Πριν από μερικά χρόνια υπήρχε ένα παιχνίδι το οποίο έκανε μεγάλη καριέρα στα Atari ST και λεγόταν Captain Blood. Ηταν ένα ενδιαφέρον παιχνίδι, αλλά όσοι το είχαν παίξει είχαν διαπιστώσει ότι ήταν αρκετά περίεργο. Αλλωστε, ποιο γαλλικό παιχνίδι δεν είναι λίγο περίεργο; Εν έτει 1995 πλέον και σε PC πια, κυκλοφορεί το Commander Blood το οποίο είναι στην πραγματικότητα ένα update του πρώτου παιχνιδιού. Περιπλανιόμαστε σε διαφόρους πλανήτες αναζητώντας τη μαύρη τρύπα η οποία θα μας οδηγήσει πίσω στην Oddland και τότε θα μπορέσουμε να δούμε το Big Bang. Αν όλα αυτά ακούγονται περίεργα, περιμένετε να δείτε το ίδιο το παιχνίδι. Ολα μέσα σε αυτό δεν μοιάζουν σε τίποτα με κάποιο άλλο παιχνίδι του είδους space exploration.



Ξεκινώντας από το διαστημόπλοιό μας, τα διάφορα τοπικά τηλεοπτικά κανάλια που βρίσκουμε σε κάθε πλανήτη, τους ίδιους τους πλανήτες, αλλά και τους κατοίκους τους, όλα είναι πάρα πολύ περίεργα σχεδιασμένα. Μερικά dialogue-sequences με τους διαφόρους εξωγήινους περιέχουν full motion video, ενώ σε όλα τα υπόλοιπα γραφικά του παιχνιδιού έχει χρησιμοποιηθεί κατά κόρον το 3D Studio, σε πολλά σημεία μάλιστα σε βαθμό υπερβολής. Γενικά, το παιχνίδι είναι τόσο διαφορετικό, ώστε νομίζετε ότι έχει φτιαχτεί από κάποιον από τους εξωγήινους που συναντάτε στο παιχνίδι! Είναι όμως σε πολλά σημεία και ιδιαίτερα "κωμικό" με γνήσιο γαλλικό χιούμορ. Αν θέλετε λοιπόν να δείτε όλα αυτά από πρώτο χέρι, αρκεί να το προμηθευτείτε από κάποιο μαγαζί, μόνο σε έκδοση CD-ROM, μια και ήδη κυκλοφορεί και στη χώρα μας. ■



Είναι γεγονός ότι στην περίοδο των εορτών που πέρασαν, κυκλοφόρησαν πάρα πολλά νέα παιχνίδια και μάλιστα είχαμε το ευχάριστο πρόβλημα να μην έχουμε τον διαθέσιμο χώρο ώστε να τα παρουσιάσουμε όλα έγκαιρα (Nascar Racing). Υποσχόμαστε αυτό να γίνει όσο πιο σύντομα γίνεται, χωρίς όμως να αφήσουμε πίσω τα τρέχοντα παιχνίδια που θα κυκλοφορούν εν τω μεταξύ.

Παρά όμως τη μαζική κυκλοφορία νέων παιχνιδιών, λιγοστά ήταν αυτά που μας έκαναν εντύπωση και ακόμα λιγότερα αυτά που πήραν ένα υψηλό σκορ ή το ειδικό σήμα "Πρόταση Σύνταξης" (Wing Commander 3, US Navy Fighters, Cyclemania, Premier Manager 3). Οπως μάλιστα θα διαπιστώσετε αυτόν το μήνα, αν και έχουμε τα περισσότερα reviews από κάθε άλλη φορά, πολλά από αυτά δεν έχουν πάρει αξιόλογη βαθμολογία. Παρατηρείται λοιπόν ένα φαινόμενο μαζικών κυκλοφοριών από τις εταιρίες, κυρίως για να προλαβαίνουν τις γιορτές, με αποτέλεσμα να μη δίνουν ιδιαίτερη προσοχή στο gameplay των παιχνιδιών. Σε άλλες περιπτώσεις μάλιστα τα εμπλουτίζουν με πάρα πολλά και πραγματικά καλοσχεδιασμένα γραφικά και επίσης με digitised stereo ήχους, αλλά κάπου χάνουν την ουσία του παιχνιδιού, που είναι κυρίως το gameplay. Ελπίζουμε στο μέλλον να προσέξουν περισσότερο αυτόν τον τομέα.

Μια και αναφερόμαστε σε μέτρια παιχνίδια, ας συνεχίσουμε την παρουσίαση και ας δούμε και κάποια ακόμα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν φέτος και μάλλον δεν θα διεκδικούν υψηλές βαθμολογίες, αλλά ίσως για μερικούς από εσάς να είναι ενδιαφέροντα.

Η Cryo θα παρουσιάσει το Revenge, όπου το Wing Commander συναντά το Commanche. Μόνο σε CD-ROM φυσικά.

Από την Acclaim θα έχουμε πολλά παιχνίδια με θέμα από το σινεμά. Alien Trilogy, Batman Forever και Judge Dredd θα είναι μερικά από αυτά.

Η Dynamix ετοιμάζει δύο "δυνατά" interactive movies. Είναι τα The Last Dynasty και Lost In Town και αναμένονται πολύ σύντομα. Επίσης θα παρουσιάσει και δύο sim με τίτλο Aces over Korea και A10 II Silent Thunder.

Μια παρωδία του Star Trek ετοιμάζει η Krisalis. Θα λέγεται Soup Trek: The Search for Stock και θα είναι ένα Lemmings-like παιχνίδι. Η Ocean επενδύει στο παρελθόν και θα κυκλοφορήσει το Super Push Over που θα είναι ουσιαστικά το παλαιό παιχνίδι σε έκδοση CD. Η Sierra είναι έτοιμη να κυκλοφορήσει το Incredible Machine 2, καθώς και το Sid and Al's Incredible Toons σε έκδοση windows. Η Maxis δεν έχει, όπως και η Ocean, κάτι εντελώς καινούριο. Θα κυκλοφορήσει CD εκδόσεις του Sim City 2000 και A-train. Τέλος, από την Codemasters περιμένουμε το Micro machines 2 και το Pete Sampras Tennis το οποίο θα μεταφερθεί από το Mega Drive.

Και αυτόν το μήνα όμως κοντεύουμε να υπερβούμε τα όρια της στήλης και κάπου εδώ πρέπει να κλείσουμε. Μέχρι τον άλλο μήνα, ταξιδέψτε για λίγο στο κυβερνοδιάστημα!

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Ξεκινώντας, μια μικρή "αποκατάσταση". Από τη SPIN SOFTWARE έχει κυκλοφορήσει ένα adventure ονόματι "Οι δέκα δοκιμασίες: Δέκα βήματα προς τη δόξα". Για αγνώστους σε μένα λόγους, ούτε στο manual αλλά ούτε και μέσα στο παιχνίδι αναφέρεται πουθενά ο δημιουργός του. Αυτός που έχει γράψει το σενάριο, τους διαλόγους, τους γρίφους, δηλαδή όλα εκτός από τον προγραμματισμό, είναι ο φίλος του περιοδικού και της στήλης Βαγγέλης Κράτσας.

Νεότερα από το "King's Quest 7". Τελικά μάλλον δεν θα κυκλοφορήσει, τουλάχιστον προς το παρόν, έκδοση για DOS. Προβλήματα σε 386DX/40 με 4MB RAM έχουν αναφερθεί πολλά.
Σε αυτό το configuration θέλει τουλάχιστον 200MB σκληρό, ώστε τα Windows να φτιάξουν ένα αρκετά μεγάλο permanent swamp file!!! Σε 386/40 με 4MB RAM και 120MB σκληρό δίσκο δεν έτρεχε με τίποτα, παρ' ότι αρχικά το πρόγραμμα λέει ότι "όλα είναι εντάξει".

Sierra πάλι και για μία ακόμη φορά ανεπανάληπτη. Κατέβασα από τη βάση της στην Αμερική το τελευταίο της patch file για το "Quest for Glory 4", το οποίο υποτίθεται ότι διορθώνει όλα τα γνωστά μέχρι τώρα bugs του παιχνιδιού (προβλήματα μνήμης, αργεί να κάνει save/restore, "διπλή" εμφάνιση της Tanya κ.λπ.). Ε, λοιπόν, διορθώνει όντως τα περισσότερα απ' αυτά, αλλά δεν αναγνωρίζει τα SAVES που έχεις κάνει!!! Δεν φρόντισαν δηλαδή για το πιο στοιχειώδες! Ετσι, αν έχεις παίξει ας πούμε το 80% του παιχνιδιού και βάλεις μέσα το εν λόγω patch file, ε! τότε πρέπει υποχρεωτικά να το αρχίσεις από την αρχή!!!


PHANTASMAGORIA.

Sierra, τελευταίο. Παρά τα όσα προαναφέρθηκαν, και αφού έχετε προετοιμαστεί για το χειρότερο δυνατό (όχι μόνο bugs και "έξοδοι" στο DOS, αλλά να σας "χαλάσει" και κάνα 486!), τρέξτε να αγοράσετε το PHANTASMAGORIA, μόλις αυτό έρθει στη χώρα μας, κυρίως από την PLOTLINE. Το video του, που υπάρχει στο CD του "King's Quest 7" και αναφέρεται στη δημιουργία του, είναι εκπληκτικό. Η καλύτερη μουσική που έχετε ακούσει έως τώρα, μια μουσική "εξέγερσης" και εικόνες που κάνουν το "MYST" να δείχνει ξεπερασμένο! Αυτό πάντως θα το αγοράσω αμέσως, όσα προβλήματα και να έχει, σας συμβουλεύω δε να κάνετε το ίδιο και εσείς.

Προβλημάτων συνέχεια. Το "SHERLOCK HOLMES, VOLUME 2" της Kom, η οποία έχει κυκλοφορήσει και το Dracula, εμφα-



LOADSTAR: The Legend of Tully Bodine.







PHANTASMAGORIA: Σκηνές από τα "γυρίσματα".

νίζει προβλήματα με την κάρτα SoundBlaster 1.0. Με την Pro Audio Spectrum πάντως, που το έλεγξα, λειτουργεί κανονικά. Τα προβλήματα που προαναφέραμε ανήκουν στην κατηγορία του "δεν ξέρω την κάρτα ήχου σας, άρα δεν τρέχω". Το είδα με τα μάτια μου, για να το πιστέψω. Να μην αναγνωρίζει την SoundBlaster 1.0!!!

Σημαντική είδηση! Η PLOTLINE, που αντιπροσωπεύει στην Ελλάδα διάφορες εταιρίες, έκλεισε συμφωνία με τις περισσότερες από αυτές και θα κυκλοφορεί τα παιχνίδια τους στη χώρα μας με ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ (manuals κ.λπ.).
Ηδη αυτό έγινε με τα WING COMMANDER 3 της Origin, NOCTROPOLIS και LITTLE BIG ADVENTURE της Electronic Arts κ.ά. Και όχι μόνον αυτό.
Η τιμή τους είναι εκπληκτική, μια και είναι αντίστοιχα 13.500 δρχ., 9.500 δρχ. και 9.500 δρχ. Ενα από τα πιο απόκρυφα όνειρα των Ελλήνων adventurers, φθηνά πρωτότυπα adventures με ελληνικές οδηγίες, άρχισε να γίνεται πραγματικότητα.

Ηρθε στη χώρα μας από την Optical Systems το HELL, για το οποίο έχουν βιντεοσκοπηθεί οι Dennis Hopper, Grace Jones και Stephanie Seymour. Ομως δεν έχω ακόμη ασχοληθεί μαζί του, ώστε να μπορώ σας πω περισσότερα.

Η Optical Systems έφερε επίσης το RPG της SIR-TECH "REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL". Από το λίγο που το είδα σε ένα φίλο φαίνεται να είναι το κάτι άλλο. Συνδυάζει στοιχεία από τα CLOUDS OF XEEN, BETRAYAL AT KRONDOR και άλλα πολλά. Είναι πολύ μεγάλο, με πρωτότυπους χαρακτήρες (π.χ. γελωτοποιός που κάνοντας ακροβατικά μαζεύει λεφτά για την ομάδα!!) και διαθέτει πάρα πολλές καινοτομίες. Σκοπός σου είναι να βρεις και να πάρεις το Salamander stone από το Dwarven pit στο Finsterkoopen και να πας με αυτό στο Dungen στην Tjolmer. Οποιαδήποτε άλλη υπο-αποστολή είναι μόνο για experience points, τα οποία όσο εύκολα παίρνεις, άλλο τόσο εύκολα χάνεις!!!

Είδα λίγο, επίσης σε ένα φίλο, το DRAGON LORE. Ενα παράξενο RPG που θυμίζει πάρα πολύ adventure. Η κίνηση και ο χειρισμός του, το user interface γενικά είναι πρωτότυπο. Δεν έχετε ξαναδεί κάτι παρεμφερές και γι' αυτό ίσως σας ξαφνιάσει στην αρχή. Χρειάζεται αρκετή εξοικείωση, ενώ τα γραφικά του θυμίζουν MYST.

Να ευλογήσω και λίγο τα γένια μου. Τα περιοδικά της Αμερικής παρουσίασαν το UNDER A KILLING MOON ένα μήνα μετά από εμάς, ενώ το DARK SUN 2 δύο μήνες αργότερα!!! Μη μου πείτε ότι δεν είναι σπουδαία υπόθεση. Πάντως, η προσωπική ικανοποίηση είναι τεράστια.

Στο τεύχος του Δεκεμβρίου έγραψα ότι στο DIG της Lucas Arts ο Stephen Spielberg δεν είχε τελικά ανάμειξη. Λάθος μου. Εχει, και αυτή αφορά στον έλεγχο κυρίως της παραγωγής. Αυτά μέχρι νεότερης ανακοίνωσης από τη Lucas Arts.

Και εγένετο ROCKET SCIENCE. Μια νέα εταιρία στον αυξανόμενο με εκπληκτικούς ρυθμούς κόσμο των παιχνιδιών. Κρατήστε την αναπνοή σας... Ηδη δουλεύουν γι' αυτήν οι David Fox (Indiana 3) και Brian Moriarty (ο περιβόητος από τα Beyond Zork, LOOM κ.λπ.) και ετοιμάζουν ένα φανταστικό adventure ονόματι "LOADSTAR: THE LEGEND OF TULLY BODINE". Πρόκειται για ένα adventure επιστημονικής φαντασίας. Ενα video-demo που είδα έμοιαζε με κινηματογραφική ταινία, κάτι όχι και τόσο παράξενο όταν μάθετε ότι μεταξύ των ιδρυτικών μελών της εταιρίας είναι και ο Ron Cobb, γνωστός από τη συμμετοχή του στη δημιουργία των ταινιών ALIEN και THE ABYSS.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα νέα στο επόμενο τεύχος, την τελευταία μάλλον επαφή μας. ■

SPECIAL review

Το Death Gate το περίμενα πώς και πώς για πολλούς λόγους. Καταρχήν βασίζεται στην περιβόητη νουβέλα Death Gate, Volume 6: Into the Labyrinth, που ανήκει στο χώρο των "fantasy books". Βασικός σχεδιαστής του είναι ο Glen Dahlgren, που μας έχει δώσει τα εκπληκτικά GATEWAY 1 και 2. Επιπρόσθετα, σύσσωμος ο ειδικός Τύπος το ύμνησε ως το adventure με τους καλύτερους διαλόγους που έχει εμφανιστεί τα τελευταία χρόνια.

του Ανδρέα Τσουρινάκη

Death Gate

ΕΤΑΙΡΙΑ
Legend
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-drive
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
3-D graphics animated adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση

Το παιχνίδι είναι βασισμένο στην περιβόητη σειρά των Death Gate, μία από τις καλύτερες του χώρου, των περίφημων Margaret Weis και Tracy Hickman, οι οποίοι έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα τα Dragon Wing, Elven Star, Fire Sea, Serpent Mage, The Hand of Chaos και Into the Labyrinth. Οι νουβέλες τους διακρίνονται για τη μεστότητα του υλικού τους και τους πολύ καλοδουλεμένους χαρακτήρες. Προτού εξετάσουμε όμως αναλυτικά την περιπέτεια, δύο λόγια για το πακέτο του παιχνιδιού. Σε αυτό θα βρείτε το CD του adventure, το manual του παιχνιδιού, αλλά και μια πρωτότυπη, έστω και μικρή, νουβέλα των Weis και Hickman με τον τίτλο "Forever Falling". Μια νουβέλα δηλαδή αποκλειστικά για τους αγοραστές του πακέτου. Η Legend αποδεικνύει με την κίνησή της αυτή ότι πραγματικά ξεχωρίζει από τις άλλες εταιρίες. Ενσωματώνει πλούσιο υλικό στα πακέτα της σεβόμενη τον υποψήφιο αγοραστή, καταδεικνύοντας με αυτόν τον τρόπο ότι η ποιότητα μιας έκδοσης δεν μπορεί παρά να είναι πολύπλευρη. Σε αντίθεση δηλαδή με τη Sierra, η οποία τόσο στο Larry 6 CD όσο και στο King's Quest 7 δεν έχει βάλει σχεδόν τίποτα μέσα στο πακέτο εκτός του CD του παιχνιδιού. Σημειώστε ότι στο πακέτο του Death Gate περιλαμβάνεται και το 6ο τεύχος του CD περιοδικού Interactive Entertainment. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.



Ο δράκος Sang-Drax, υπεύθυνος για όλα σου τα δεινά.



Ο χάρτης της Chelestra.



Ο εαυτός σου "είδωλο"!!!



Το φινάλε του παιχνιδιού, όπου με το σωστό rune νικάς τον Sang-Drax.

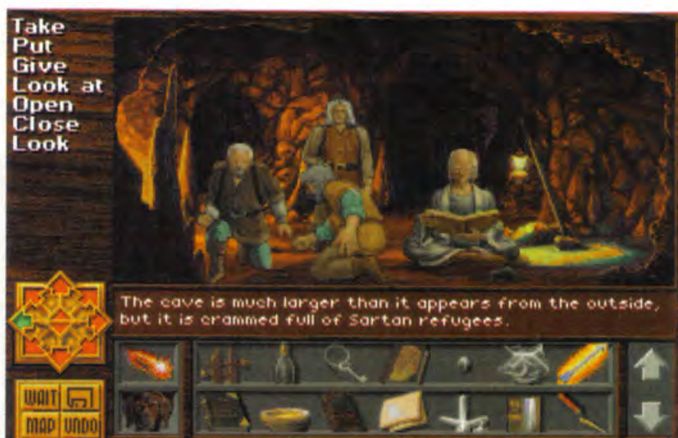
ΣΕΝΑΡΙΟ

Στη σειρά των βιβλίων Death Gate ο βασικός ήρωας είναι ο Haplo από τη φυλή των Patryns. Και στην περιπέτειά μας, λοιπόν, εσύ χειρίζεσαι τον Haplo. Η εισαγωγή δείχνει πώς το συμβούλιο των Sartans, δύο χιλιάδες χρόνια πριν, χώρισε το "σύμπαν" σε πέντε κόσμους. Τη δική σου φυλή, τους Patryns, τη φυλάκισε στο Λαβύρινθο, έναν πραγματικό εφιάλτη, ο προορισμός του οποίου ήταν και είναι να μην αφήσει να βγει κανείς σας ζωντανός. Ομως ο Xar, ο πιο ισχυρός μάγος της φυλής σας, κατόρθωσε να δραπετεύσει και άρχισε σιγά-σιγά να βοηθάει και άλλους να βγουν από το Λαβύρινθο. Εσύ, έπειτα από χιλιάδες δυσκολίες, κατόρθωσες να φθάσεις ως την πύλη του Λαβυρίνθου. Εκεί συνειδητοποίησες ότι ήταν αδύνατον να αποδράσεις. Και ενώ ήσουν έτοιμος να υποκύψεις στις φοβερές δυνάμεις του Λαβυρίνθου, εμφανίζεται ο Lord Xar και σε σώζει τη στιγμή που πέφτεις αναίσθητος. Αφού ανακτάς τις αισθήσεις σου, ο Lord Xar σου ε-

SPECIAL review



Σαν σκύλος δραπετεύεις από τον Sang-Drax.



Ο τοίχος είναι "illusion".

ξηγεί τι θέλει από σένα: πρέπει να ξαναενώσετε τον κόσμο. Προκειμένου να το επιτύχεις, πρέπει να βρεις τα 5 ειδικά runes, τα οποία αντιπροσωπεύουν τους πέντε διαφορετικούς κόσμους στους οποίους σας χώρισαν οι Sartans, τους Arianus, Pryom, Abarrach, Chelestra και φυσικά τον Labyrinth. Σε καθέναν από αυτούς έβαλαν να ζει και μία από τις φυλές, δηλαδή τις Dwarves Elves, Humans, Sartans και Patryns.



Προσθέτοντας νέες περιοχές στη μεταφορά του Dragon Ship.

Σύντομα όμως θα ανακαλύψεις ότι τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά όσο φαίνονταν αρχικά. Με τη βοήθεια ενός πολύ δυνατού μάγου των Sartans, του Zifnab, θα προσπαθήσεις όχι μόνο να απαντήσεις σε μερικά καυτά ερωτήματα αλλά και να αποκαταστήσεις τη φυσική τάξη των πραγμάτων. Ο κυριότερος εχθρός σου δεν είναι πια οι Sartans, τους περισσότερους από τους οποίους βρίσκεις νεκρούς, αλλά ένας πανίσχυρος και σχεδόν ανίκητος δράκος, ο Sarg-Drax. Καθένας από τους 5 κόσμους έχει τα δικά του προβλήματα που πρέπει να λύσεις, προτού πάρεις απ' αυτούς το αντίστοιχο rune. Βοηθώντας τους κατοίκους κάθε κόσμου να αποκαταστήσουν τη δική τους τάξη πραγμάτων, διευρύνεις τις γνώσεις σου για την ιστορία της φυλής σου, αλλά και αυτής των Sartans.



Μιλώντας με τον King Stephen.

Οταν βρεθείς αντιμέτωπος με τον προαιώνιο εχθρό σας, τον πιο ισχυρό μάγο των Sartans, τον Samah (δική του ιδέα ήταν η διάσπαση των 5 κόσμων), θα πρέπει να πάρεις μια σημαντική απόφαση: Θα ακολουθήσεις τις υποδείξεις του και θα προσπαθήσεις να πείσεις τον ηγέτη σας, τον Lord Xar, ότι το πάθος για εκδίκηση δεν οδηγεί πουθενά και ότι το σχέδιό του να εξολοθρεύσει τους Sartans θα οδηγήσει στην εξαφάνιση και της δικής σας φυλής ή θα τους πολεμήσεις, όπως εξάλλου έχεις υποχρέωση απέναντι στη φυλή σας; Το φινάλε είναι απρόσμενο, γεμάτο ανατροπές και καταιγιστική δράση.

Το Death Gate περιέχει τόσο πολύ κείμενο (text) όσο 3-4 άλλα adventures μαζί. Οι διάλογοι είναι εκπληκτικοί, το δε υπόβαθρο της ιστορικής δράσης μοναδικό. Αυτό όμως που εντυπωσιάζει είναι οι χαρακτήρες του.

Κάθε κόσμος έχει τη δική του φιλοσοφία, τις δικές του αξίες, τη δική του ιστορία. Δεν υπάρχουν "καλοί" και "κακοί" χαρακτήρες, τουλάχιστον με τον τρόπο με τον οποίο βλέπει τα πράγματα η μεταφυσική. Κάθε κόσμος, κάθε χαρακτήρας, έχει και τις θετικές και τις αρνητικές πλευρές του.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386DX.



4 MB RAM, 300K της βασικής μνήμης ελεύθερα και 1.5MB XMS ή EMS μνήμης.



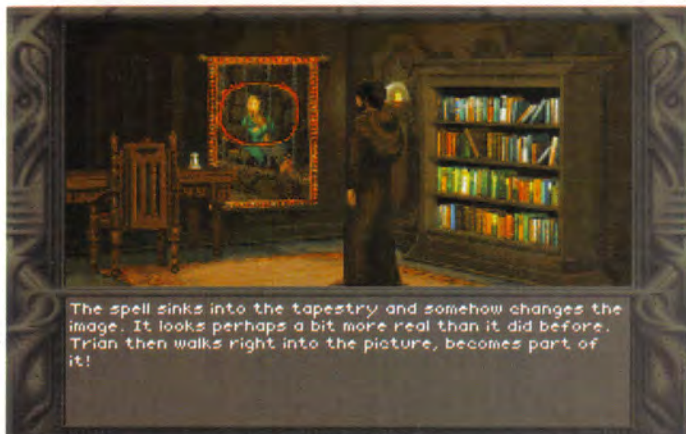
Στο σκληρό καταλαμβάνει 4MB, χωρίς τα saves.



Υποστηρίζει VGA και SVGA γραφικά (320x200 και 640x480) στα 256 χρώματα.



Το πακέτο που είδαμε περιείχε 1 CD και μας το παραχώρησε η PLOTLINE ΕΠΕ.



Μαθαίνοντας το spell Create Reality Pochet.



Ο χάρτης του Arianus.

Οι χαρακτήρες κινούνται σαν αντιφατικές προσωπικότητες που προσπαθούν να συμφιλιώσουν το παρελθόν με το παρόν. Πάντως, παίζοντας το Death Gate, ένα είναι σίγουρο: το σενάριο, οι ιδέες, οι κόσμοι και οι χαρακτήρες του θα σας γοητεύσουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι τρέχει σε δύο διαφορετικές αναλύσεις -εξαρτάται από τις προτιμήσεις σας- VGA 320x200x256 χρώματα ή SVGA 640x480x256 χρώματα, αν το επιτρέπει φυσικά η κάρτα σας.

Επειδή όλοι σχεδόν πια έχετε κάρτες γραφικών με 1 MB μνήμης, προτιμήστε την SVGA ανάλυση. Τα σχέδια είναι πολύ καλύτερα, ενώ οι χαρακτήρες των γραμμάτων δεν συγκρίνονται. Το Death Gate περιέχει από τα καλύτερα γραφικά που έχει επιμεληθεί έως τώρα η Legend. Πανέμορφα τοπία, πολύ ωραίες προσωπογραφίες, άριστο animation, όπου αυτό χρειάζεται και όπου φυσικά υπάρχει.

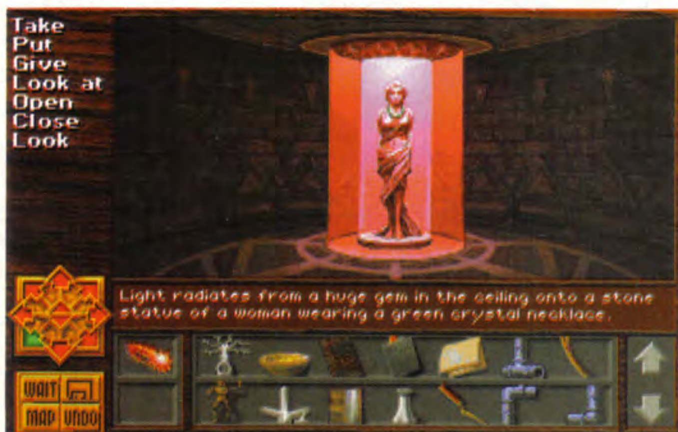
Η μουσική του δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο. Τα ηχητικά εφέ είναι άριστα, αλλά αυτό που πραγματικά αξίζει είναι το speech. Πειστικές ομιλίες, αντιπροσωπευτικές των διάφορων χαρακτήρων.

Ο χειρισμός του είναι ίδιος με αυτόν του Companions of Xanth. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 4/7 της οθόνης. Πάνω αριστερά υπάρχουν οι έτοιμες εντολές TAKE, PUT, GIVE, LOOK AT (για αντικείμενο ή χαρακτήρα), OPEN, CLOSE, LOOK (για την περιγραφή του χώρου).

Κάτω από την οθόνη δράσης εμφανίζεται το text κείμενο, ενώ από κάτω και σε δύο σειρές εμφανίζονται τα αντικείμενα που κουβαλάς (inventory) με τις γραφικές τους παραστάσεις. Κάτω αριστερά υπάρχει η πυξίδα κίνησης καθώς και οι επιλογές WAIT, MAP (για το χάρτη της περιοχής, μέσω του οποίου μπορείς να κινείσαι), UNDO (για να παίρνεις την τελευταία κίνηση κάθε φορά πίσω) και το SYSTEM OPTIONS που περιέχει τα SAVE/RE-



Ρυθμίζοντας σωστά το ρολόι, βρίσκεις το journal.



Κάνοντας CAST MOTION στο άγαλμα παίρνεις το necklace.



Παίρνοντας το air seal rune.



Πρέπει να αντιστοιχίσεις τα πρώτα γράμματα των χεριών της πόρτας με την ήπειρο που είδες λίγο πριν από το παράθυρο.



Κάνοντας TAKE NECKLACE γλιτώνεις από τους δολοφόνους.

STORE/QUIT κ.λπ. (Quit κάνεις και με το πλήκτρο Escape.)

Το εντυπωσιακό στο χειρισμό του είναι ότι κάνοντας κλικ κάπου (στην οθόνη ή στο inventory) σχηματίζεται μια έτοιμη σχετική εντολή. Είναι πολύ σημαντικό και μόνο η Legend το έχει κατορθώσει, απ' όσο μπορώ να θυμηθώ τουλάχιστον.



Παίρνοντας το fire seal rune.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του, αντλώντας όλη της τη δύναμη από το εκπληκτικό σενάριο αλλά και από τα φοβερά κείμενα - διαλόγους - περιγραφές, θα σας μαγνητίσει και θα σας μεταφέρει σε έναν πρωτόγνωρο, μοναδικό κόσμο. Η δράση του είναι έξυπνα κατανεμημένη. Πρέπει να επισκεφθείς τους 5 κόσμους-βασίλεια (realms) και να βρεις στον καθέναν από αυτούς το αντίστοιχο rune piece.

Στην πορεία θα αντιληφθείς ότι ο Lord Xar, ο ηγέτης σας, έχει εκτιμήσει λάθος τα πράγματα και θα πρέπει συμμαχώντας με τους Sartans να τον πείσεις γι' αυτό. Και φυσικά πρέπει να παλέψεις και να νικήσεις τον πραγματικό εχθρό σου, τον φοβερό Sarg-Drax. Η γνώση και η χρήση της μαγείας σού είναι απαραίτητη.

Οι γρίφοι του γενικά είναι απλοί, υπάρχουν όμως και μερικοί αρκετά "έξυπνοι", αρκετά δύσκολοι.

Ετσι, για παράδειγμα, μέσα στο Tower των Brotherhoods ξεκινώντας κάνεις PUSH TABLE, GET ON TABLE. Πρόσεξε ποια ήπειρο βλέπεις. Πήγαινε SE. Εδώ πάτα τα Hand, το πρώτο γράμμα των οποίων αντιστοιχεί στην ήπειρο που είδες, όπως αυτή μεταφράζεται στο χαρτί που σου δίνει το παιδί (street rat). Αν δηλαδή είδες την ήπειρο Shegra, τότε πάτα τα χέρια των οποίων τα πρώτα γράμματα σχηματίζουν τη λέξη time.

Ο πιο δύσκολος γρίφος κατά τη γνώμη μου βρίσκεται στο τέλος, όταν αντιμετωπίζεις το ομοίωμά σου. Μια και ουσιαστικά είναι το είδωλό σου, κάνε του το spell Self-Immolation, αλλά σχηματισμένο ανάποδα. Πώς; Κάνε κλικ στο 2ο rune της 1ης σειράς, μετά στο 9ο της 2ης σειράς, μετά στο 10ο της 3ης σειράς και τέλος στο 9ο της 3ης σειράς. Κάνε το CAST πάνω στο ομοίωμά σου (DOUBLE). Αυτός βλέποντάς το ανάποδα θα προσπαθήσει να το ενεργοποιήσει κανονικά, αφού σε βλέπει σαν μέσα σε καθρέφτη. Ετσι κάνει εναντίον σου το αντίστροφο spell, δηλαδή το κανονικό πια Self-Immolation και φυσικά πεθαίνει. Ενας τελευταίος και πραγματικά έξυπνος γρίφος: Φεύγοντας από το Chelestra Realm, μπες στη σπηλιά και πάρε τα dragon scales. Πώς θα βρεις το stone που έχεις χάσει; Μια και αυτό ενεργοποιείται όταν αντιμετωπίζει το χειρότερο εχθρό, τον Sarg-Drax, πήγαινε SOUTH και WEST. Εδώ στο rock pile κάνε PUT SCALES ON ROCK PILE. Το stone θα λάμψει μπροστά στον κίνδυνο που ανιχνεύει και έτσι θα ξεχωρίσει. Πάρε το. Απλό, αλλά έξυπνο.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας TALK TO XAR. Ρώτησέ τον για όλα, μια και είναι οι πρώτες πληροφορίες σου. Τελειώνοντας, σου μαθαίνει τα spells Identify και Rune Transfer (τα Heat και Gold



Διαλέγοντας ένα spell.



Σχηματίζοντας ένα spell.



Δείγμα του χάρτη της περιοχής.



Από εδώ παίρνεις τα yellow flowers και τα κάνεις CRASH.

τα έχεις ξεκινώντας) καθώς και ένα Marker. LOOK AT MARKER. Για το Arianus, world of air. LOOK AT NEXUS SEAL PIECE στον τοίχο, LOOK AT GLOWLAMP επίσης στον τοίχο, TAKE GLOWLAMP (+5). Πήγαινε WEST, WEST, τώρα φωτίζει, και εδώ USE MAGIC ON MARKER, κλικ στο SPELL, κλικ στο RUNE TRANSFER, κλικ στο CAST. Τώρα κάνε TRANSFER THE MARKER ONTO THE STEERING STONE (+10/15).

Κάνε USE THE STEERING STONE και πηγαίνεις μέσω της Death Gate στον Arianus, κόσμο του αέρα. Αφού φτάσεις, πήγαινε NE, NE και μιλάς με την Dwarf, τη γυναίκα του Limbech. Ρώτησέ την για όλα. Μετά TAKE MARMALADE, TAKE BREAD SLICE, TAKE WHITH SHIRT, TAKE ELBON PIPE που ήταν κάτω από αυτό (+5/20). Πήγαινε EAST και μιλάς με τον Dwarf Limbech. Ρώτησέ τον για όλα και πρόσεξε τι θα σου πει. LOOK AT INK JUG στα δεξιά, TAKE CORK, PUT THE WHITE SHIRT IN THE INK JUG και το βάφεις μαύρο (+5/25), PUT MARMALADE ON THE BREAD SLICE. Επανέλαβε την εντολή αυτή δύο φορές ακόμη, δηλαδή τρεις συνολικά. Τώρα GIVE BREAD SLICE TO LIMBECH, λερώνει το parchment και το πετά. TAKE PARCHMENT, READ PARCHEMENT. Πήγαινε NORTH, NW και TALK TO OLD DWARF. Είναι ο Rockdigger. Ρώτησέ τον για όλα. Σου δίνει άλλο ένα elbow pipe (+5/30) και θα απαντήσει στις ερωτήσεις σου μόνο αν τον βοηθήσεις. Από το κουτί στο έδαφος TAKE ELBOW PIPE (τρίτο) και πήγαινε SE, NORTH. Εδώ LOOK AT SENSOR, LOOK AT GAUGE, στο μηχάνημα δεξιά. Για να ενεργοποιήσεις το συναγερμό, κάνε USE MAGIC ON GAUGE, CAST HEAT ON GAUGE. Ενεργοποιείται ο συναγερμός και ο glowing figure προσπαθεί να το φτιάξει (+10/40). Ετσι πήγαινε NORTH, UP, TAKE WINE JUG, LOOK AT FIGURINES, USE MAGIC ON FIGURINES, CAST IDENTIFY ON FIGURINES (είναι elves), DOWN, DOWN και TALK TO DUKE. Ρώτησέ τον για όλα. Οταν τελειώσεις, UP, SOUTH, SOUTH, SOUTH, WEST, SW, SW στο πλοίο σου. Τώρα USE STEERING WHEEL και πήγαινε στο King Stephen's Castle.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας...



Σε ανάλυση 640x480, σκοτώνοντας το τέρας Chaodin.



Αντιμετωπίζοντας τον Sang-Drax που σκότωσε τον Xar! Ανάλυση 640x480.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα κορυφαία adventures της χρονιάς. Εκπληκτικό σενάριο, πλούσια δράση, αρκετοί και δύσκολοι γρίφοι συνθέτουν ίσως το καλύτερο adventure που έχει κυκλοφορήσει έως τώρα η εταιρία. Δείτε το οπωσδήποτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΜΟΥΣΙΚΗ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	98
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

94%

DAWN PATROL

Οταν οι αερομαχίες γίνονταν μόνο με πολυβόλα

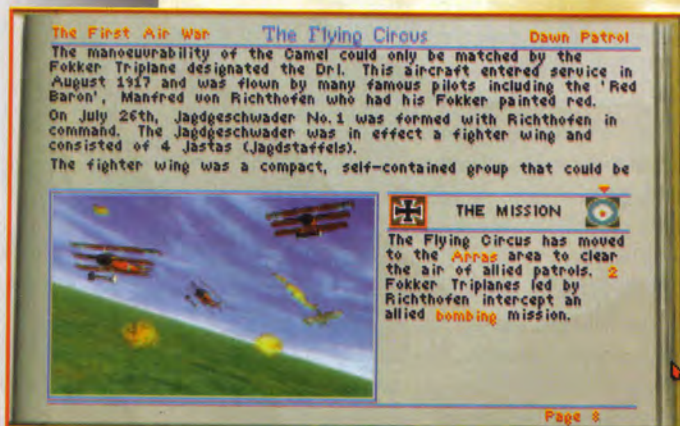
Αν το Overlord, το οποίο παρουσιάσαμε λίγους μήνες πριν, ήταν αρκετά ενδιαφέρον, το Dawn Patrol που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα είναι εξίσου. Αλλωστε, δεν κυκλοφορούν καθημερινά flight simulations με θέμα δανεισμένο από τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο.

Του Αργύρη Γιαγιά

Μέχρι πρόσφατα, οι εταιρίες που παρουσίαζαν αξιόλογα flight simulations περιορίζονταν σε συγκεκριμένα ονόματα (Microprose, Origin, Spectrum Holobyte, Dynamix). Τελευταία, όμως, εμφανίστηκε μια εταιρία η οποία, απ' ό,τι φαίνεται, θα ειδικευτεί σε αυτόν τον τομέα. Αυτό γιατί ήδη έχει παρουσιάσει το Overlord, το οποίο αναφέρεται στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο (ειδικότερα στην D-Day, που τότε ήταν η επέτειός της). Τώρα κυκλοφορεί το Dawn Patrol, που αναφέρεται στον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο, ενώ στο μέλλον θα κυκλοφορήσει άλλο ένα (ο τίτλος δεν έχει οριστεί ακόμα) το οποίο θα αναφέρεται στη σύγχρονη εποχή. Ετσι, η Rowan Software θα ολοκληρώσει μια τριλογία από flight simulations τα οποία θα καλύπτουν τρεις βασικές εποχές και θα έχει μπει για τα καλά στον ανταγωνισμό των ήδη υπαρχουσών μεγάλων εταιριών του χώρου. Ομως και το υπάρχον Overlord, αλλά και το Dawn Patrol, δεν ξεχώρισαν άμεσα από τα πολύ καλά γραφικά, τον ήχο ή το ποσοστό ρεαλισμού, αλλά κυρίως από το ιδιόμορφο περιβάλλον του παιχνιδιού.

Πιο συγκεκριμένα, στο Overlord δεν υπήρχαν οι γνωστές διαδικασίες που βρίσκουμε σε πολλά flight simulations, όπως Single Missions, Campaigns και άλλα. Τα πάντα στρέφονταν γύρω από ένα συγκεκριμένο "campaign" το οποίο διαρκούσε δύο μήνες και τέλειωνε την D-Day. Ετσι, εμείς δεν ήμαστε ο βασικός άξονας πάνω στο οποίο κινούνταν το παιχνίδι, αλλά ο σκοπός που είχε αναλάβει το σμήνος μας, δηλαδή η προετοιμασία της απόβασης από τους Συμμάχους. Στο Dawn Patrol, το interface είναι επίσης ενδιαφέρον και εξίσου διαφορετικό από οτιδήποτε άλλο έχουμε δει μέχρι σήμερα. Αυτή τη φορά, δεν υπάρχουν save και load διαδικασίες, μια και δεν διατηρούνται πουθενά τα προσωπικά μας ρεκόρ. Ολες οι διαδικασίες γίνονται πάνω σε ένα Virtual Book το οποίο χωρίζεται στις κατηγορίες "The First Air War", "The First Aces", "Aircraft of the Era", "Pilot Biographies", "Video Replay" και "Preferences". Δίπλα σε κάθε θέμα υπάρχει και ο αριθμός της σελίδας στην οποία αρχίζει το θέμα και, επιλέγοντάς το με το ποντίκι, μεταφερόμαστε αμέσως εκεί. Στη συνέχεια, επιλέγοντας το αριστερό ή το δεξί μέρος της σελίδας, μπορούμε να πηγαίνουμε μπρος-πίσω μέσα στο βιβλίο και, έτσι, μπορούμε να το "ξεφυλλίσουμε" ολόκληρο. Κάθε

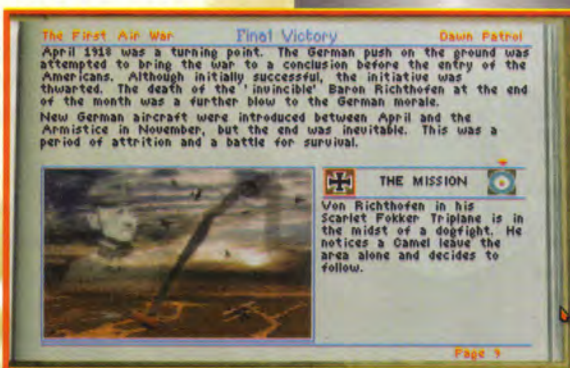


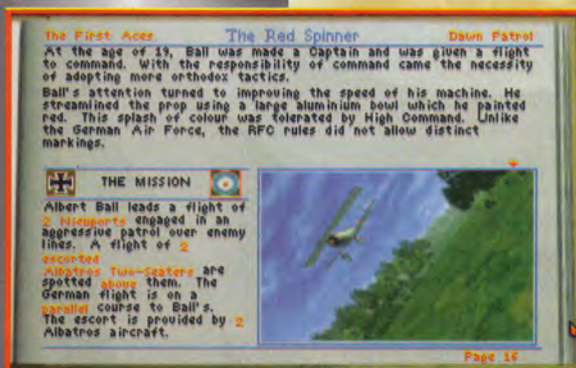


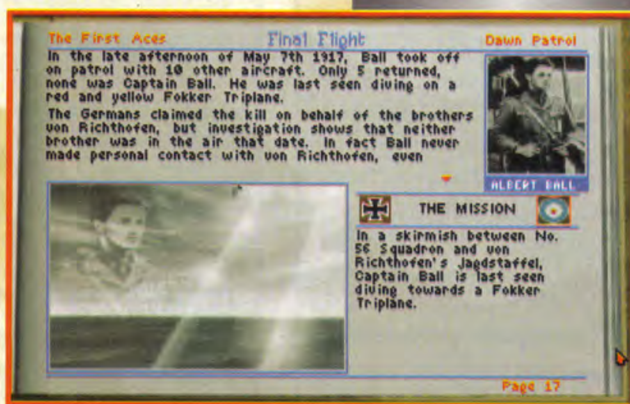
SIMULATION
REVIEW
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

σελίδα, και πάντα ανάλογα με το κεφάλαιο στο οποίο βρισκόμαστε, περιέχει ένα μικρό κείμενο που είναι ένα συνοπτικό briefing σχετικά με την αποστολή. Με διαφορετικό χρώμα είναι διάφορες λέξεις οι οποίες λειτουργούν ως μεταβλητές και μπορούμε να τις μεταβάλουμε, αλλάζοντας έτσι τον τύπο της αποστολής, τον αριθμό των φιλικών και εχθρικών αεροσκαφών, το ποιος θα έχει το πλεονέκτημα κατά την εκκίνηση και διάφορα άλλα που αφορούν στην αποστολή. Επίσης, παραπλεύρως υπάρχει μια φωτογραφία με ένα από τα αεροπλάνα που θα συμμετάσχουν ή κάποιο animation το οποίο δείχνει περιληπτικά τον τύπο της αποστολής. Στην επικεφαλίδα κάθε αποστολής, τις περισσότερες φορές, υπάρχουν τα σήματα της γερμανικής και αγγλικής πολεμικής αεροπορίας. Επιλέγοντας ένα από τα δύο, αυτόματα ξεκινάμε την αποστολή έχοντας κάνει και την επιλογή του στρατοπέδου στο οποίο ανήκουμε. Ετσι, ακόμα και αν είμαστε στη βιογραφία κάποιου Γερμανού πιλότου και υπάρχει κάποια σημαντική γι' αυτόν αποστολή, μπορούμε να επιλέξουμε να πάρουμε το μέρος του αντιπάλου σε αυτή την αποστολή και να αποδείξουμε ότι τελικά δεν ήταν τόσο σπουδαίος πιλότος όσο ισχυρίζονται. Μετά το τέλος της αποστολής, θα εμφανιστεί και πάλι ένα κείμενο στην ίδια σελίδα, το οποίο θα αναφέρει πώς τα πήγαμε στην αποστολή με ιδιαίτερες λεπτομέρειες, ενώ ταυτόχρονα θα εμφανίζεται και κάποιο από τα πολλά έτοιμα animations που δείχνουν την κατάληξη που είχε η αποστολή σας. Οπως καταλαβαίνετε, λοιπόν, δεν υπάρχουν οι διαδικασίες load και save, μια και κάθε αποστολή είναι αυτόνομη και μετά το πέρας της δεν τηρείται κανένα στοιχείο

Εταιρία
Roman Software
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight Simulator
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο







σχετικά με τις προσωπικές επιδόσεις γενικώς. Ετσι, από τη μια έχουμε ένα πρωτότυπο interface, αλλά από την άλλη ξεφεύγει πάρα πολύ απ' ό,τι έχουμε συνηθίσει μέχρι σήμερα, μια και δεν μπορούμε να πιστοποιήσουμε τις καλές μας επιδόσεις. Κυρίως όμως δεν υπάρχει κάποια συνέχεια μεταξύ των αποστολών ώστε να φτάνουμε σε κάποιον συγκεκριμένο σκοπό, όπως συνήθως γίνεται στα campaigns των παιχνιδιών. Ετσι, από κάποιο σημείο και μετά, το παιχνίδι αρχίζει να χάνει το ενδιαφέρον του, μια και πέραν της εκάστοτε αποστολής δεν υπάρχει ένας πιο γενικός στόχος. Σίγουρα, όμως, αυτό θα γίνει ύστερα από πολύ καιρό, καθώς υπάρχουν 150 αποστολές μέσα στις σελίδες του βιβλίου. Αν μάλιστα σκεφτούμε ότι στις περισσότερες από αυτές μπορούμε να αλλάξουμε πολλές από τις μεταβλητές τους ή ότι μπορούμε να τις εκτελέσουμε παίρνοντας το μέρος και των δύο στρατοπέδων, τότε διαπιστώνουμε ότι η παράμετρος "αντοχή" του παιχνιδιού σίγουρα αυξάνεται. Σε αυτό το σημείο, και προτού περάσουμε στα υπόλοιπα στοιχεία του παιχνιδιού, πρέπει να τονίσουμε ότι στην έκδοση CD, την οποία είχαμε στη διάθεσή μας, σε 36 από τις αποστολές υπάρχει βοηθητικό audio σχόλιο που επεξηγεί ακόμα καλύτερα το είδος και το σκοπό κάθε αποστολής. Αναφέραμε στην αρχή του δημοσιεύματος ότι το βιβλίο χωρίζεται σε έξι κεφάλαια. Ας εξηγήσουμε αναλυτικότερα τι περιλαμβάνεται σε αυτά.

Το "The First Air War" αποτελείται από 8 σελίδες και περιγράφει τις πιο σημαντικές στιγμές του Α' Παγκοσμίου Πολέμου από το χειμώνα του 1915 μέχρι τον Απρίλιο του 1918. Το δεύτερο κεφάλαιο με τίτλο "The First Aces" αναλύει τη ζωή των 15 πιο διάσημων πιλότων της εποχής και περιγράφει μερικά χαρακτηριστικά γεγονότα της στρατιωτικής τους ζωής. Επιλέγοντας κάποιο από αυτά, θα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε τις ίδιες εμπειρίες με αυτούς. Το τρίτο κεφάλαιο με τίτλο "Aircraft of the Era" περιγράφει όλα τα αεροπλάνα που χρησιμοποίησαν οι δύο αντίπαλοι κατά τη διάρκεια του πολέμου. Συνολικά, υπάρχουν 16 διαφορετικά αεροπλάνα, αλλά υπάρχουν περισσό-

SIMULATION
REVIEW





τερες από 20 αποστολές που αναφέρονται σε αυτά, καθώς γίνονται και πολλοί συνδυασμοί. Το πιο σημαντικό είναι ότι η Rowan Software έχει δώσει μεγάλη προσοχή στον τρόπο αντίδρασης αυτών των αεροπλάνων, που είναι σίγουρα διαφορετική από τα σημερινά, αλλά αυτό θα το εξηγήσουμε καλύτερα στη συνέχεια.



Το επόμενο κεφάλαιο λέγεται "Pilot Biographies" και εδώ είναι το μόνο σημείο στο οποίο μπορούμε να διατηρήσουμε ένα record σχετικά με τις επιδόσεις μας, επιλέγοντας έναν από τους οκτώ βετεράνους πιλότους που επιλέγονται. Και πάλι όμως οι επιλογές είναι περιορισμένες, μια και ανάλογα με τον πιλότο που έχουμε διαλέξει, θα πρέπει να εκτελέσουμε τις δικές του αποστολές, χωρίς να μπορούμε να επιλέξουμε κάποια από τις υπόλοιπες που είχαμε συναντήσει μέχρι τώρα. Μπορεί να μην είναι αυτό ακριβώς που θα θέλαμε, αλλά παρ' όλα αυτά είναι μια επιλογή που διορθώνει εν μέρει αυτό το κενό. Τέλος, τα δύο τελευταία κεφαλαία δεν έχουν να κάνουν με αυτό καθεαυτό το παιχνίδι, αλλά με κάποιες extra δυνατότητες. Συγκεκριμένα, στο "Video Replay" υπάρχει ένα υπερπλήρες interface μέσω του οποίου μπορούμε να παρακολουθήσουμε κάποια αποστολή που έχουμε κάνει, εφόσον βέβαια μέσα σε αυτήν είχαμε ενεργοποιήσει το video recording.



Κατά τη διάρκεια της προβολής, μπορούμε να αλλάξουμε τα διάφορα views από τα οποία εμφανίζεται το αεροσκάφος, μπορούμε επίσης να κάνουμε μοντάζ κόβοντας κάποιο κομμάτι που δεν θέλουμε, και το τελικό αποτέλεσμα από τις προηγούμενες επεμβάσεις να σωθεί στο δίσκο με δικό του filename, έτσι ώστε να μπορούμε να το δείχνουμε στους φίλους μας στο μέλλον.

Το τελευταίο κεφάλαιο "Preferences" περι-

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

ESC	Μπροστινή όψη	[	Πάνω όψη
F1	Zoom in	]	Κάτω όψη
F4	Chase view	A	Autopilot
F10	Configuration	V	Video
+/-	Αύξηση/μείωση ώθησης	B	Αερόφρενα
backspace	Lock	M	Χάρτης
W	Φρένα	Space	Fire
T	Auto gunfire	ALT X	Έξοδος
U	Ξεκόλλημα πολυβόλων		
P	Pause		

(Συνολικά, υπάρχουν περισσότερα από 170 πλήκτρα -ή συνδυασμοί τους- με λειτουργίες.)

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μια εναλλακτική πρόταση στα flight simulations με διαφορετικό interface και τρόπο παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	87
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	88

87%

SIMULATION REVIEW





λαμβάνει μερικές παραμέτρους του παιχνιδιού, που μπορούμε να τροποποιήσουμε, όπως το χειρισμό, το επίπεδο δυσκολίας, τους ήχους οι οποίοι θα ακούγονται και διάφορα άλλα.

Ας δούμε όμως και το ίδιο το παιχνίδι, το οποίο έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, μια και σπάνια έχουν εμφανιστεί simulations του Α' Παγκοσμίου Πολέμου. Οπως προαναφέραμε, η πτήση με αυτά τα αεροπλάνα είναι αρκετά διαφορετική απ' ό,τι έχουμε συνηθίσει από άλλα παιχνίδια, καθόσον έχουν πολλές ιδιομορφίες. Πραγματικά, η Rowan Software έχει δώσει μεγάλη προσοχή σε αυτό τον τομέα, και τα αεροπλάνα δεν μπορούν να κάνουν με ευκολία τα διάφορα loops ή ελιγμούς που έχουμε συνηθίσει, λόγω της κατασκευής τους. Αν, λ.χ., έχουμε ένα διπλάνο και, ενώ επιχειρούμε ένα δεξί "break", θελήσουμε να κάνουμε άμεσο αριστερό "break" ή να χάσουμε κάποια μέτρα ύψους, θα διαπιστώσουμε ότι αυτό θα γίνει πάρα πολύ δύσκολα, μια και τα συνήθως μουσαμαδένια πτερύγια αυτών των αεροπλάνων δεν μπορούν να υποστούν τέτοιες καταπονήσεις. Ετσι, αν διαπιστώσετε σε ορισμένες περιπτώσεις ότι το παιχνίδι κινείται αργά, το πιθανότερο είναι ότι οφείλεται στο παιχνίδι και όχι στον επεξεργαστή σας.





Εξίσου καλή δουλειά όμως έχει γίνει και στον τομέα των γραφικών, τα οποία έχουν βελτιωθεί σε σχέση με το Overlord. Τα διακριτικά των αεροπλάνων είναι ακόμα πιο ευδιάκριτα, ενώ διαθέτουν πολύ περισσότερα χρώματα (θα συναντήσετε μέχρι και μοβ αεροπλάνα, καθώς εκείνη την εποχή δεν γνώριζαν καλά καλά τι σημαίνει camouflage). Το πιο σημαντικό είναι ότι, παρά τα περισσότερα χρώματα, η κίνηση παραμένει πολύ ομαλή και ρεαλιστική.

Εδώ ας σημειωθεί ότι, όπως στο Overlord, έτσι και στο Dawn Patrol υπάρχει option και για SVGA γραφικά. Αυτό, βέβαια, εφόσον διαθέτετε κάποια από τις κάρτες γραφικών που περιλαμβάνει το παιχνίδι, γιατί, σε αντίθετη περίπτωση, δεν θα μπορέσετε να απολαύσετε τα υψηλής ανάλυσης γραφικά. Ο ήχος κινείται στα ίδια υψηλά επίπεδα, αλλά δεν έχει κάτι ιδιαίτερο να παρουσιάσει, αφού οι ήχοι από το πολυβόλο θα είναι αυτοί που συνήθως θα ακούτε.

Το Dawn Patrol μας μεταφέρει σε μια εποχή κατά την οποία οι αερομαχίες γίνονταν χωρίς ραντάρ, χωρίς πυραύλους αέρος-αέρος, και το μόνο που έπαιζε ρόλο ήταν η ικανότητα του πιλότου. Μέχρι στιγμής δεν υπάρχει κάτι αντίστοιχο στην αγορά των flight simulations, αλλά στο μέλλον θα κυκλοφορήσει το Wing of Glory της Origin, που θα είναι ο μόνος ισάξιος ανταγωνιστής. Επειδή όμως αυτό θα καθυστερήσει αρκετά ακόμα, μέχρι τότε μπορούμε να ασχοληθούμε εις βάθος με το Dawn Patrol, μια και τα ένα-δύο αρνητικά του (διφορούμενο interface, πλήκτρα δύσκολου χειρισμού) δεν μπορούν να το μειώσουν τόσο ώστε να μην είναι μία από τις επιλογές μας για τα flight simulations του 1995. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486.



4 MB RAM.



CD-ROM ή 15 MB στο σκληρό δίσκο.



VGA 320x200 με 256 χρώματα.



Διατίθεται σε CD-ROM και flopry disks, και μας το προσέφερε η Vertigo.

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS



Εγραψα σε ένα από τα προηγούμενα τεύχη του PC GAMES ότι η SSI και η TSR χώρισαν οριστικά, διακόπτοντας με αυτόν τον τρόπο την πολύ επιτυχημένη συνεργασία τους. Αυτό όμως δεν ήταν, και δεν είναι, σωστό. Το ορθό είναι ότι η SSI δεν έχει πια τα αποκλειστικά δικαιώματα της TSR, όπως συνέβαινε μέχρι τώρα. Συνεχίζει όμως να κυκλοφορεί RPGs βασισμένα στη 2η έκδοση των κανόνων για Advanced Dungeons and Dragons. Η τελευταία της κυκλοφορία είναι το εντυπωσιακό MENZOBERRANZAN.

• του Ανδρέα Τσουρινάκη

Η SSI για μία ακόμη φορά εκμεταλλεύτηκε με τον καλύτερο τρόπο τις μοναδικές βιβλιοθήκες της TSR. Ως βασικό σεναριακό υλικό διάλεξε τον κόσμου του MENZOBERRANZAN (όνομα και αυτό!), έναν κόσμο που όμοιό του δεν έχετε δει σε κανένα adventure μέχρι τώρα. Το παιχνίδι έφτιαξε (ποια άλλη;) η γνωστή μας από το Ravenloft, Dreamforge. Είναι ένας ιδιόμορφος συνδυασμός RPG, adventure, shadowcaster και Doom. Εχει βασικά στοιχεία από όλα αυτά!!

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Το Icenwid Dale έμοιαζε μοναδικό μέρος για να ξεκουραστείς, εσύ και οι φίλοι σου. Ενώ πάτε στην ταβέρνα-πανδοχείο, η πόλη δέχεται μια τρομερή επίθεση από τους Drow, μια διαβολική φυλή elves. Απαγάγουν τους περισσότερους χωρικούς και τους οδηγούν στην περιοχή τους, στο Underdark. Θέλουν να πάρουν εκδίκηση από τον Drizzt Do' Urden, ένα μέλος της φυλής τους που τους άφησε και πήγε να ζήσει με τους ανθρώπους. Ξέρουν ότι ο Drizzt θα προσπαθήσει να βοηθήσει στην απελευθέρωση των αθώων χωρικών και έτσι πιστεύουν ότι θα κατορθώσουν να τον παγιδέψουν. Εσύ χειρίζεσαι αρχικά μία διμελή ομάδα, την οποία ή φτιάχνεις μόνος σου ή την επιλέγεις από αυτή που ήδη υπάρχει στο LOAD: QUICK START.

Τον Drizzt δεν τον έχεις από την αρχή, αλλά αργότερα θα ενωθεί μαζί σας. Οταν συ-

ναντάς διάφορους NCR (ανεξάρτητοι χαρακτήρες) και μιλάς μαζί τους, από καιρό σε καιρό ο Drizzt θα κάνει κάποιες ερωτήσεις παράλληλα με τις δικές σας. Πολλοί από αυτούς τους χαρακτήρες θα σας χαιρετούν απευθυνόμενοι σε αυτόν. Ο Drizzt είναι ένας φυγάς από τον κόσμο του MENZOBERRANZAN, ένας Drow που συνειδητοποίησε ότι δεν χωρούσε πια στην κοινωνία τους. Το σενάριο είναι πολύ πιο περίπλοκο από ό,τι αρχικά φαίνεται. Στην κοινωνία των Drow δεν είναι όλα αρμονικά. Διάφορες "οικογένειες" βρίσκονται σε πόλεμο μεταξύ τους.

Φήμες κυκλοφορούν ότι βρέθηκε πρόσφατα ένα πολύτιμο και πανάρχαιο αντικείμενο τρομερής δύναμης. Η κατοχή και χρήση του μπορεί να αλλάξει την ιστορία και τον πολιτισμό των Drow. Αυτό το αντικείμενο πρέπει πάση θυσία να βρεθεί.

Η δράση του παιχνιδιού είναι συναρπαστική και θα ικανοποιήσει με το παραπάνω τους φανατικούς φίλους των κλασικών RPGs. Τονίζω το "κλασικούς" και αυτό γιατί στο MENZOBERRANZAN εξερευνάς και σκοτώνεις, σκοτώνεις και εξερευνάς. Αυτή είναι η πεμπτουσία των κλασικών RPGs και το MENZOBERRANZAN είναι από τα καλύτερα δείγματα του είδους.

Στην πορεία του παιχνιδιού θα σχηματίσεις μια 4μελή ομάδα (το μάξιμουμ). Κάθε τόσο θα συναντάς νέους NCR χαρακτήρες, τους οποίους θα μπορείς να συμπεριλαμβάνεις στην ομάδα σου. Ετσι, για παράδειγμα, αρχικά θα βρεις τον Baldassar, ένα fighter. Αργότερα θα βρεις τον Drizzt, περί ου ο λόγος. Ο Drizzt είναι Ranger και έχει πολύ μεγάλο αριθμό hit points, μια και είναι level 15!!! Αργότερα θα βρεις τον Yonar, ένα πτηνό Kenku που είναι fighter/ mage/thief.

Στη συνέχεια του παιχνιδιού θα βρεις τον Mamahath, ένα fighter level 5 κ.ο.κ. Οι γρίφοι του είναι κλασικοί για RPGs τέτοιου είδους. Δεκάδες επιμέρους αποστολές, αλλά ο κύριος στόχος παραμένει ένας: να ελευθερώσεις τους χωρικούς από τα δεσμά των Drow.

Εταιρία
DREAMFORGE/SSI
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
3-D RPG τεσσάρων χαρακτήρων
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



Πολεμώντας έναν gnoll πολεμιστή.

Εδώ βλέπεις και ρυθμίζεις το inventory σου.

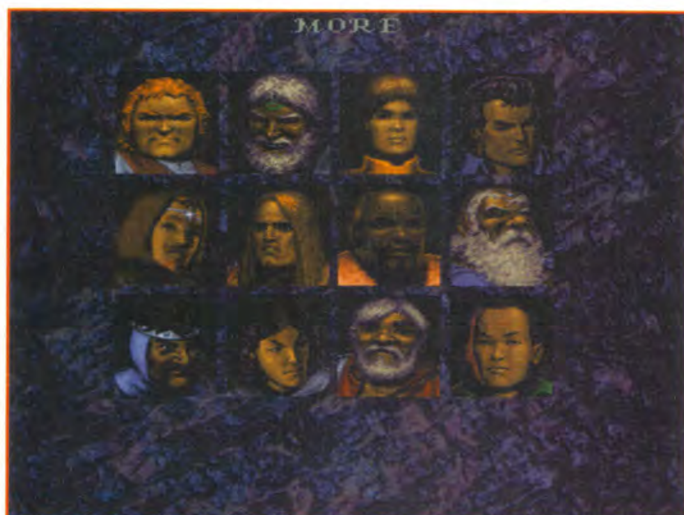


Αυτή τη φορά η δράση του παιχνιδιού έχει εμπλουτιστεί με αρκετά νέα στοιχεία. Οι χαρακτήρες σου στηρίζονται αρκετά στη μαγεία και τις μεταλλάξεις. Νέα spells-skills όπως τα flying ή levitate προσδίδουν μια ξεχωριστή γοητεία στο παιχνίδι. Οι φίλοι των action RPGs, στο επίπεδο Leucrotfas Lair θα πάθουν... αμόκ. Περιέχει από τις πιο σπουδαίες μονομαχίες που έχετε δει.

Μετά τα Dwarven Mines θα ακολουθήσει το Temple of Dumathion. Σκεφτείτε ότι όλα αυτά δεν είναι ούτε το 1/3 του παιχνιδιού. Προχωρώντας θα μάθετε πάρα πολλά για την κουλτούρα των Drow και συχνά θα χρειαστεί να πάρετε κρίσιμες αποφάσεις σχετικά με την εξέλιξη του παιχνιδιού. Το Menzoberranzan δείχνει με τον καλύτερο τρόπο ότι δεν χρειάζονται video και εξεζητημένα animations για να έχει ένα παιχνίδι αυτό που αποζητά κάθε χρήστης. Δράση, περισσότερη δράση.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του χρησιμοποιούν το ειδικό mode της VGA σε 320x400 στα 256 χρώματα. Στην κίνηση χρησιμοποιείται ο χειρισμός που πρωτοείδαμε στα Underworld. Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα, αλλά σε αρκετές περιπτώσεις υπάρχει μια "διάχυση" γραφικών και χρωμάτων. Η απόδοση πάντως των χώρων και των χαρακτήρων γενικά είναι ιδιαίτερα καλή. Η μουσική του είναι εξαιρετική και συνοδεύεται από σπουδαία ηχητικά εφέ σε πάρα πολλά σημεία. Οταν πολεμάς, όταν κάνεις κάποιο spell, όταν πλησιάζεις σε έναν εχθρό, αλλά και σε άλλες πολλές περιπτώσεις. Γενικά, οι ρυθμοί της μουσικής είναι τόσο έντονοι που σε



Διαλέγοντας πρόσωπα για τους χαρακτήρες σου.

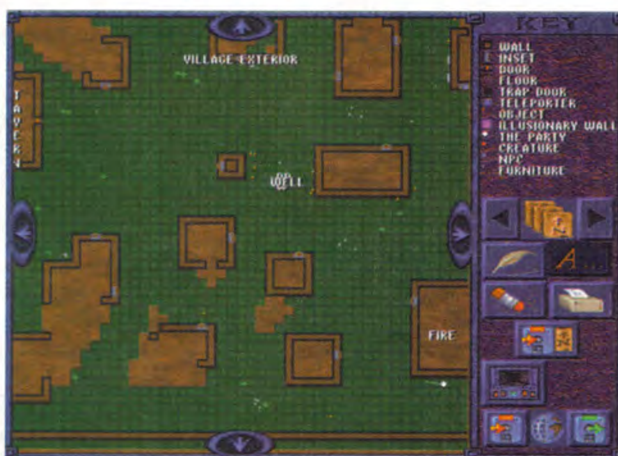


Κάνοντας modify ένα χαρακτήρα που δημιουργείς.

κρατάνε σε εγρήγορση και συνδυάζονται με την πλούσια δράση.

Ο χειρισμός του είναι αρκετά ιδιόμορφος, εντοπίζονται μάλιστα διαφορές ακόμη και σε σχέση με το RAVENLOFT, με αποτέλεσμα να απαιτείται κάποια εξοικείωση. Πάνω αριστερά και δεξιά υπάρχουν δύο buttons, στα οποία αν κάνεις κλικ εμφανίζεται το CONTROL PANEL. Αυτό περιέχει τις εντολές/λειτουργίες REST, PRAY (για τον κληρικό), MEMORIZE (για το μάγο), AUTOMAP, LOAD, SAVE, QUIT και OPTION. Το AUTOMAP είναι το καλύτερο που έχω δει. Λεπτομερέστατο, σου δείχνει τα αντικείμενα με κίτρινο (ο καλύτερος τρόπος για να τα βρίσκεις), τους εχθρούς με κόκκινο, τους NCR με μπλε κ.ά., ενώ σου επιτρέπει να δεις όλους τους χάρτες που έχεις επισκεφθεί, αλλά και ένα γενικό χάρτη του παιχνιδιού, ο οποίος σου επιτρέπει να έχεις μια γενική ιδέα σχετικά με το πόσο έχεις προχωρήσει! (Φοβερό;). Το OPTION περιέχει όλες τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού. Οταν ο κέρσορας αγγίξει ένα αντικείμενο το οποίο μπορείς να πάρεις, αλλάζει το σχήμα του και γίνεται χέρι. Για να το πάρεις πατάς το δεξί κλικ του mouse. Το inventory σου φαίνεται κάνοντας αριστερό κλικ στο πρόσωπο ενός χαρακτήρα. Σε αυτήν την οθόνη, αν θέλεις να μάθει ο μάγος σου ένα spell, κάνεις κλικ το εν λόγω mage scroll πάνω στο spellbook και έτσι το κάνεις SCRIBE. Στη συνέχεια κάνεις MEMORIZE και κατόπιν REST. Για να διαβάσεις ένα σημείωμα, το βάζεις σε ένα χέρι, γυρνάς στην κανονική οθόνη (κάνοντας οπουδήποτε δεξί κλικ στο mouse) και κάνεις στο σημείωμα αριστερό κλικ. Με αριστερό κλικ στο ροζ βέλος δίπλα στα πρόσωπα, βλέπεις τα χαρακτηριστικά της ομάδας σου. Για να δεις τι περιέχει ένα σακούλι, το βάζεις στο χέρι ενός χαρακτήρα. Η ζυγαριά δείχνει το βάρος που μπορεί και έχει κάθε χαρακτήρας. Προκειμένου να πιεις ένα potion το κάνεις κλικ στο πρόσωπο του χαρακτήρα στην οθόνη του inventory, ενώ για να αφήσεις ένα αντικείμενο μεταφέρεσαι στην inventory screen, το παίρνεις με αριστερό κλικ, κάνεις δεξί για να γυρίσεις στην κανονική οθόνη και δεξί στο παράθυρο της δράσης για να


Σβήνοντας τη φωτιά.



Ο χάρτης της περιοχής που δείχνει την ταβέρνα, το πηγάδι και το κτίριο με τη φωτιά.

το αφήσεις. Οταν σου επιτίθεται εχθρός, ο κέρσορας αλλάζει σε σπαθί. Το κάνεις κλικ πάνω στον αντίπαλό σου για να τον κτυπήσεις. (Επιτίθεται με τη σειρά της όλη η ομάδα σου. Οταν κάνεις CAST LAVITATE εμφανίζεται μία ειδική μπάρα, πάνω στην οποία κινείσαι πάνω ή κάτω. Προκειμένου να αλλάξεις σειρά στους χαρακτήρες κάνεις κλικ στο όνομά τους στην inventory screen και κατόπιν στο όνομα του άλλου χαρακτήρα με τον οποίο θέλεις να αλλάξετε θέσεις. Γενικά, ο χειρισμός θέλει κάποια εξοικείωση. Για το λόγο αυτό διαβάστε προηγουμένως καλά το manual της περιπέτειας.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Από την εμπειρία μου στο παιχνίδι, οι καλύτεροι χαρακτήρες για να ξεκινήσετε είναι ένας human paladin και ένας half-elf cleric. Αργότερα θα βρείτε mage, thief, ranger κ.λπ. Στην εσχάτη των περιπτώσεων, στη θέση του cleric διαλέξτε έναν cleric/ranger. Σημειώστε, όμως, ότι οι χαρακτήρες διπλής κλάσης καθυστερούν να ανεβάζουν επίπεδα. Δημιουργώντας τους χαρακτήρες, βάλτε όλα τα χαρακτηριστικά τους στο μάξιμουμ. Ράτσα διαλέγετε ανάμεσα σε Human, Dwarf, Gnane, Halfing, Elf και Half-Elf. Τα χαρακτηριστικά τα ανεβάζετε κάνοντας κλικ πάνω στο πιο δεξί ζάρι. Τέλος, σημειώστε ότι το 18/00 είναι ανώτερο σαν κλάση από το 18/99 (!!!). Γι' αυτό αν πάρετε paladin, βάλτε το strength στο 18/00. (Πατώντας το πλήκτρο Shift και κάνοντας κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse στο πιο δεξιά ζάρι, αυτό αυτόματα πάει στο μάξιμουμ δυνατόν!).



Στο πανδοχείο της πόλης.



Πολεμώντας τους Verbreg.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, μιλήστε στον ταβερνιάρη, στο μπαρ. Σας λέει για τη φωτιά. Γρήγορα βγείτε έξω, πάρτε τους κουβάδες από τα δεξιά σας και πηγαίνετε ευθεία EAST. Εντοπίστε το πηγάδι που κατά τη διάρκεια της νύχτας δεν καλοφαίνεται. Η φωτογραφία του χάρτη που δημοσιεύουμε δείχνει την TAVERN, το WELL και το FIRE. Το κτίριο που έχει πάρει φωτιά είναι στα SE. Εχοντας κουβάδες με νερό στα χέρια, κάνετε κλικ σε αυτούς μπροστά από μια φωτιά και τη σβήνετε. Σβήστε όλες τις φωτιές. Κουβάδες υπάρχουν και δίπλα από το πηγάδι, τους οποίους μπορείτε να γεμίζετε καθώς στέκεστε μπροστά σε αυτό, κάνοντας κλικ στους κουβάδες που είναι στα χέρια σας. Οταν σβήσετε τη φωτιά (προτού ξημερώσει), γυρίστε στην ταβέρνα, μιλήστε στον ταβερνιάρη και πάρτε το Helm που σας δίνει. Πηγαίνετε στο κτίριο που είναι ακριβώς λίγο πιο βόρεια από την πύλη του χωριού η οποία βρίσκεται στα δεξιά (EAST). Λίγο πιο αριστερά από την πόρτα, σε μια εσοχή, σας περιμένει ο Baldassar. Πάρτε τον στην ομάδα σας. Μπείτε στο κτίριο και πάρτε ό,τι χρήσιμο βρείτε. Ολα τα άλλα κτίρια είναι κλειστά. Μαζέψτε και όλα τα άλλα αντικείμενα από την πόλη, εκτός των κουβάδων φυσικά. Βγείτε από την πόλη και εξερευνήστε την περιοχή έξω από αυτήν. Μπείτε στο κτίριο στα δεξιά και μιλήστε στον Vermulean. Σας λέει να τον φέρετε 4 gems. Αυτά θα τα βρείτε στο Verbeeg's Lair που είναι όλο EAST από το κτίριο αυτό (στα δεξιά του Icewind Dale Plains, Area 1, στο άνοιγμα της σπηλιάς. Σκοτώνοντας όποιον βρείτε μπροστά σας, μαζέψτε τα 4 gems. Στο Icewind Dale level θα βρείτε και τον Drizzt. Πάρτε τον στην ομάδα σας. Είναι υπερπολύτιμος. JUMP κάνετε πίνοντας το σχετικό potion, το οποίο καταγράφεται στα A spells του χαρακτήρα. Γυρίστε με τα 4 gems στον Vermulean και δώστε τα σε αυτόν.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Η εταιρία που μας έδωσε το RAVENLOFT έρχεται με ένα νέο RPG που χρησιμοποιεί το ίδιο βασικά user-interface με πολλά όμως νέα στοιχεία. Είναι από τα μεγαλύτερα RPGs που έχουν βγει ποτέ. Μεγαλύτερα προσόντα του είναι το άψογα δουλεμένο σενάριό του και η μουσική του. Θα σας χαρίσει πολλές ώρες ενασχόλησης και διασκέδασης.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	92
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86

80%

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386/40MHz.



Απαιτεί 4MB RAM και 2640 XMS μνήμης.



Στο σκληρό καταλαμβάνει 24,2 MB χωρίς τα saves.



Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x400x256 χρώματα!



Η δημοσιογραφική έκδοση που είδαμε περιείχε 7 δισκέτες των 1.44.

STRATEGY REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

ZEPPELIN

Οι γίγαντες των ουρανών

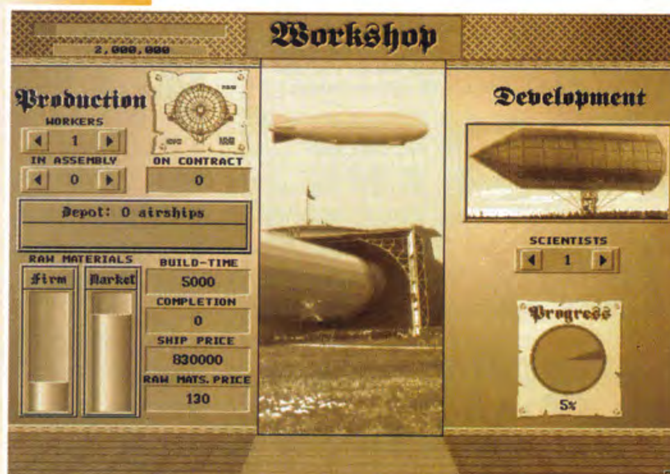
Οσοι πρόκειται να παίξετε -ή έχετε ήδη παίξει- το Dawn Patrol, το οποίο παρουσιάζουμε στο Simulation του μήνα, θα παρατηρήσετε -ή θα έχετε ήδη παρατηρήσει- ότι υπάρχουν και μερικές αποστολές στις οποίες συμμετέχουν και πηδαλιουχούμενα. Αυτά αποτελούν το θέμα και ενός νέου Strategy από τη Microprose, το οποίο ασχολείται για πρώτη φορά με αυτό το είδος των πτητικών μηχανών.

• του Αργύρη Γιαγιά

Εκτός λοιπόν από τα διάφορα διπλάνα - και μη- που έδρασαν κατά τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο, ενεργό συμμετοχή είχαν και τα πηδαλιουχούμενα -ή, αλλιώς, αερόπλοια-, τα οποία διενεργούσαν κυρίως αποστολές αναγνώρισης ή βομβαρδισμού. Για πρώτη φορά λοιπόν, μια εταιρία παίρνει ως βασικό θέμα της τα πηδαλιουχούμενα και παρουσιάζει ένα παιχνίδι, το οποίο δεν είναι simulation αλλά strategy σχετικό με αυτά τα σκάφη. Θα πρέπει βέβαια να σημειωθεί ότι η εταιρία που είχε αυτή την ιδέα δεν ήταν η Microprose, αλλά η Ikarion - η Microprose έχει αναλάβει τη διανομή του παιχνιδιού στην Ευρώπη.

Μια και αναφερόμαστε όμως για πρώτη φορά σε αυτά τα σκάφη, καλό είναι να ρίξουμε μια ματιά στην ιστορία τους. Οπως ίσως είναι γνωστό, οι πρώτες επιτυχημένες προσπάθειες πτήσης του ανθρώπου μέσω ενός "σκάφους" έγιναν με τα αερόστατα, τα οποία ανακάλυψαν οι αδελφοί Μονγκολφιέρ, το 1783. Επειδή όμως το αερόστατο επέτρεπε μεν στους ανθρώπους να πετάνε, αλλά τους έδινε λίγες δυνατότητες όσον αφορά στους ελιγμούς και την ταχύτητα, στα τέλη του περασμένου αιώνα άρχισαν οι συστηματικές έρευνες για τη δημιουργία ενός τύπου αερόστατου, το οποίο θα μπορούσε να πετάξει πιο άνετα και με ταχύτητα. Η πρώτη "σοβαρή" προσπάθεια έγινε και πάλι από δύο Γάλλους, το 1884. Ο Λε Μπεριέ επινόησε και κατασκεύασε έναν τύπο πηδαλιουχούμενου, το οποίο διέθετε έλικα που κινούνταν από ατμοσφαιρική μηχανή και ταυτόχρονα μπορούσε να δώσει κατεύθυνση μέσω ενός πηδαλίου. Στις 9 Αυγούστου, πραγματοποιήθηκε η πρώτη πτήση του πηδαλιουχούμενου "Λα Φρανς", η οποία ήταν ομαλή. Η μεγάλη εξάπλωση όμως του πηδαλιουχούμενου στην Ευρώπη ξεκίνησε από τη Γερμανία και πιο συγκεκριμένα από τον κόμη Φερδινάνδο φον Ζέππελιν (εξ ου και το όνομα του παιχνιδιού). Στρατιωτικός στο επάγγελμα, αποστρατεύτηκε σε ηλικία 52 ετών, μια και είχε διαφωνήσει ανοικτά με την πολιτική του αυτοκράτορα. Από τότε αφοσιώθηκε ολοκληρωτικά στη δημιουργία ενός πηδαλιουχούμενου και, πράγματι, στις 3 Ιουλίου του 1900 έκανε την πρώτη πειραματική πτήση του Zeppelin-1, η οποία διήρκε-





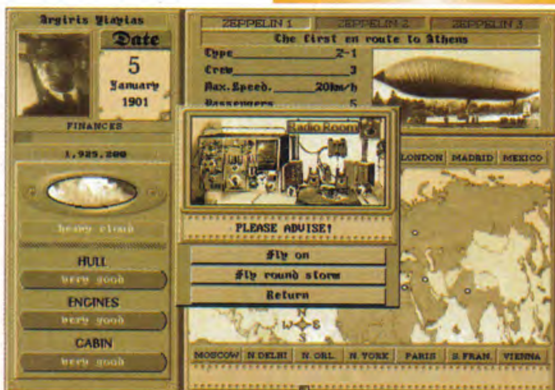
σε 17 λεπτά. Εξαιτίας όμως κάποιων προβλημάτων που παρουσιάστηκαν, το σκάφος έπεσε σε μία λίμνη και καταστράφηκε. Από τότε, ο "τρελός κόμης" -όπως επίσης τον αποκαλούσαν- κατασκεύασε τα Zeppelin-2 και 3, τα οποία είχαν την ίδια τύχη. Το καλύτερο από όλα ήταν το Zeppelin-4, το οποίο πέταξε επί 12 συνεχόμενες ώρες με ταχύτητα 65 χιλιομέτρων την ώρα -αριθμός ρεκόρ. Οταν όμως προσπάθησε να κάνει μία πτήση 24 συνεχόμενων ωρών, εξαιτίας διάφορων βλαβών αναγκάστηκε σε προσγείωση και το πηδαλιουχούμενο, παρασυρόμενο από τον αέρα, καταστράφηκε φλεγόμενο σε μία πεδιάδα. Ο κόμης αποφάσισε τότε να τα παρατήσει. Την επόμενη μέρα όμως, έλαβε πάρα πολλά γράμματα υποστήριξης από πολλούς ανώνυμους Γερμανούς, ενώ έλαβε επίσης και οικονομικές προσφορές από βιομηχανίες οι οποίες θα στήριζαν το έργο του. Από τότε λοιπόν άρχισε η μαζική παραγωγή των πηδαλιουχούμενων και το 1909 τελείωσε το πέμπτο και ταυτόχρονα εγκαινιάστηκε και η πρώτη αεροπορική γραμμή του κόσμου. Στη συνέχεια, τα πηδαλιουχούμενα εξαπλώθηκαν σε όλη την Ευρώπη και χρησιμοποιήθηκαν και στον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο, ενώ συνέχισαν να λειτουργούν μέχρι πριν από το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Η αρχή του... τέλους ήταν το τραγικό ατύχημα του πηδαλιουχούμενου "Χίντεμπουργκ" στις 9 Οκτωβρίου του 1936, το οποίο έπιασε φωτιά και καταστράφηκε κατά την άφιξή του στο Λάκεχουρστ.



Αυτή είναι συνοπτικά η ιστορία των πηδαλιουχούμενων στην Ευρώπη. Είναι καιρός όμως να περάσουμε και στο παιχνίδι. Ακολουθώντας πιστά την ιστορία, το παιχνίδι ξεκινάει το 1901 και εμείς είμαστε επικεφαλής της πρώτης εταιρίας κατασκευής πηδαλιουχούμενων στην Ευρώπη. Σκοπός του παιχνιδιού είναι ο κλασικός όπως και στα περισσότερα οικονομικής εξάπλωσης παιχνίδια: να επεκτείνουμε σε όλο τον κόσμο τις δραστηριότητές μας ως εταιρία και να έχουμε όσο το δυνατόν περισσότερα χρήματα. Αφού όμως τηρούμε τα ιστορικά γεγονότα, όλα τα προαναφερθέντα θα πρέπει να πραγματοποιηθούν έως το 1940, οπότε τα πηδαλιουχούμενα αποσύρονται. Ξεκινώντας λοιπόν το παιχνίδι, δίνουμε το όνομά μας, ενώ επιλέγουμε και μία από τις φωτογραφίες, η οποία θα μας αντιπροσωπεύει. Σε αυτό το σημείο επίσης, μπορούμε να επιλέξουμε εάν θα παίξουμε μόνο εμείς ή και κάποιο άλλο άτομο. Πράγματι, το Zeppelin παρέχει τη δυνατότητα να παίξουν δύο άτομα και να συναγωνίζονται ο ένας τον άλλο, μια και το παιχνίδι παίζεται εναλλάξ και από τους δύο. Αν παίζουμε μόνο εμείς, αντίπαλός μας θα είναι μία εταιρία την οποία χειρίζεται ο υπολογιστής. Επίσης, στην αρχή του παιχνιδιού δίνουμε και το όνομα του πρώτου πηδαλιουχούμενου, το οποίο δεν είναι απαραίτητο να κατασκευάσουμε, όπως θα κάνουμε για τα επόμενα. Στη βασική οθόνη του παιχνιδιού, εμφανίζονται ένας παγκόσμιος χάρτης, η φωτογραφία του πηδαλιουχούμενού μας, μια δική μας φωτογραφία, καθώς και οι διάφορες επιλογές τις οποίες έχουμε στη διάθεσή μας. Ξεκινώντας λοιπόν από την επιλογή production, εμφανίζεται η οθόνη στην οποία καθορίζουμε το ρυθμό ανάπτυξης νέων σκαφών. Μπορούμε να αυξομειώσουμε το πλήθος των εργατών, καθώς και το πλήθος των επιστημόνων οι οποίοι θα ασχολούνται με την κατασκευή. Φυσικά, όσο περισσότεροι δουλεύουν σε αυτό τόσο πιο γρήγορα θα παραχθεί - αντίστοιχα όμως, η κατασκευή θα στοιχίσει πολύ περισσότερο.

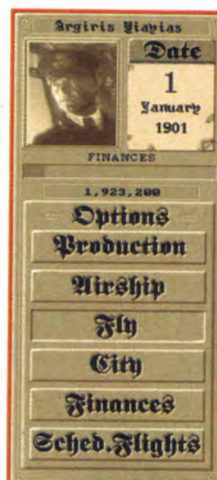
Εταιρία
Ikarion-Microprose
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Strategy

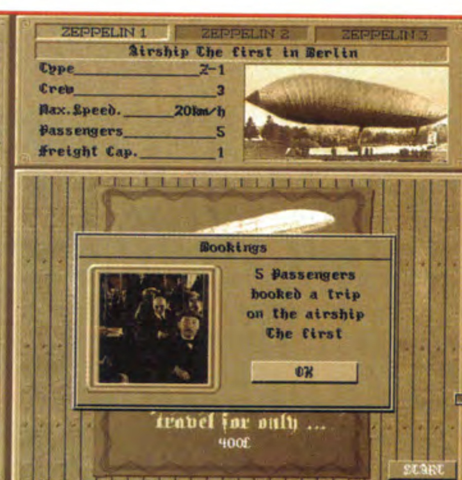




Ξεκινάτε με 2 εκατομμύρια, τα οποία μπορεί μεν να φαίνονται αρκετά χρήματα, όταν όμως αρχίσετε τα πρώτα ταξίδια και χρειάζεστε συνεχώς λεφτά για ανεφοδιασμούς και -κυρίως- για επισκευές, θα διαπιστώσετε ότι δεν είναι. Οι επισκευές του σκάφους γίνονται έπειτα από κάθε







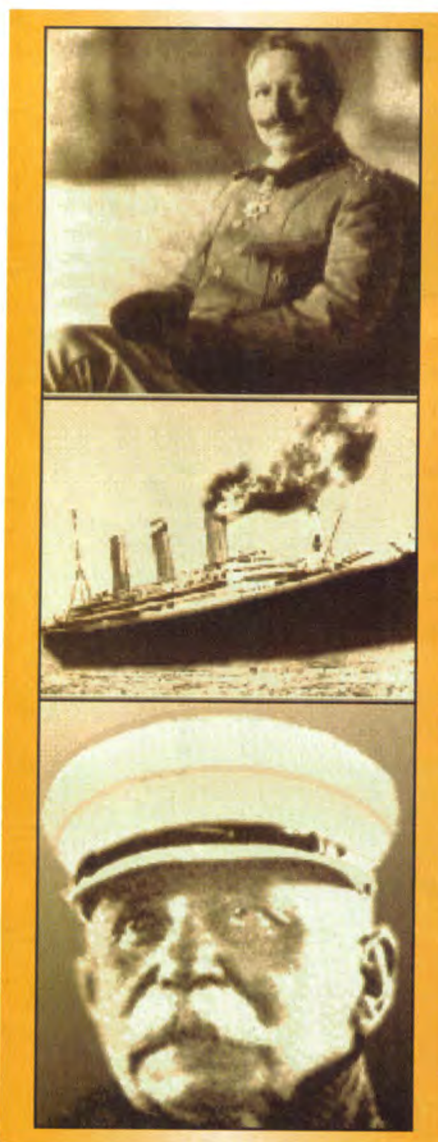
ταξίδι όπου και επιλέγουμε Airship. Υπάρχουν τρία σημεία όπου απαιτούνται επισκευές: ο σκελετός, οι καμπίνες και οι μηχανές. Επίσης, έπειτα από κάθε ταξίδι, θα πρέπει να γίνεται και ο ανεφοδιασμός του πηδαλιουχούμενου με καύσιμα, αλλά και με αέριο το οποίο περιέχεται σε αυτό (ήλιο ή γκάζι). Ανάλογα με το πού βρίσκεται κάθε φορά, εξαρτώνται και οι τιμές των καυσίμων. Μπορείτε να γνωρίζετε αυτές τις τιμές εκ των προτέρων για κάθε πόλη, από τα ειδικά πλήκτρα που βρίσκονται γύρω από το χάρτη και φέρουν το όνομα κάθε πόλης, τα οποία σας δίνουν τις τρέχουσες τιμές για καθένα από τα τρία καύσιμα που χρειάζεστε. Ετσι, μέσω αυτών μπορείτε να σχεδιάσετε τα πρώτα ταξίδια σας μεταξύ πόλεων που έχουν φθηνά καύσιμα. Ακόμα μία παράμετρος, την οποία θα πρέπει να εξετάζετε σε

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Αν και κυκλοφορεί υπό το σήμα της Microprose, το strategy αυτό δεν είναι από τα καλύτερα που έχει κυκλοφορήσει η εταιρία, αλλά έχει πολύ ενδιαφέρον θέμα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΗΧΟΣ	70
ΑΝΤΟΧΗ	80
GAMEPLAY	84

78%



κάθε πόλη, είναι εάν αυτή διαθέτει κάποια ειδική παραγγελία για εσάς. Καλό είναι να τις αποδέχεστε, καθώς επιφέρουν πολύ μεγάλο κέρδος, αλλά προσοχή: εάν δεν παραδώσετε το φορτίο που έχετε αναλάβει εντός των ημερομηνιών που έχουν συμφωνηθεί, θα έχετε ποινική ρήτρα, η οποία τις περισσότερες φορές ισούται με το διπλάσιο της αμοιβής σας! Τις προσφορές αυτές θα βρείτε στην επιλογή City, όπου επίσης θα μάθετε ό,τι σχόλια ή φήμες κυκλοφορούν στην πόλη, τα οποία ίσως σας φανούν χρήσιμα.

Ενας από τους παράγοντες ο οποίος θα επηρεάσει επίσης τα οικονομικά σας είναι το χρηματιστήριο.

Οπως στα περισσότερα παιχνίδια αυτού του είδους, έτσι και στο Zeppelin υπάρχει αυτή η option, μέσω της οποίας μπορείτε να αγοράσετε και να πουλήσετε μετοχές, είτε της δικής σας εταιρίας είτε άλλων. Εδώ όμως υπάρχουν μόνο τρεις εταιρίες των οποίων οι μετοχές είναι στο χρηματιστήριο και έτσι το gameplay σε αυτό το σημείο δεν είναι το καλύτερο δυνατό. Επίσης, στην επιλογή finances, εκτός από την αγοραπωλησία μετοχών, μπορείτε να ζητήσετε ένα, δύο ή και τρία δάνεια από την τράπεζα, τα οποία όμως έχουν αντίστοιχα και μεγαλύτερο τόκο εξόφλησης. Τέλος, στην ίδια επιλογή υπάρχει και το απαραίτητο λογιστικό φύλλο, μέσω του οποίου μπορείτε να δείτε αναλυτικά όλη την οικονομική πορεία της εταιρίας.

Η τελευταία και εξίσου σημαντική επιλογή του παιχνιδιού είναι η Schedule Flights, στην οποία ορίζουμε τη διαδρομή που ακολου-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


386 και άνω.


4MB RAM.


Απαιτεί CD-ROM.


VGA.


Διατίθεται σε δισκέτες και CD-ROM. Μας το πρόσφερε η Vertigo.

θούν τα δρομολόγιά μας μεταξύ των πόλεων, ενώ ορίζουμε επίσης τον αριθμό των επιβατών, την τιμή του εισιτηρίου και άλλα που αφορούν στην πτήση. Για να φτιάξουμε όμως ένα τέτοιο δρομολόγιο μεταξύ δύο πόλεων, θα πρέπει πρωτίστως να έχουμε ανοίξει και στις δύο γραφεία της εταιρίας μας, τα οποία φυσικά κοστίζουν. Ετσι, αυτές οι επιλογές θα πρέπει να γίνονται αργότερα στο παιχνίδι, όταν θα διαθέτουμε και περισσότερα πηδαλιουχούμενα.

Εως τότε, διενεργούμε ταξίδια μεταξύ πόλεων και με την επιλογή Fly παρακολουθούμε την πτήση του σκάφους, η οποία συνήθως διαρκεί μέρες - αυτό γιατί κατά τη διαδρομή παρουσιάζονται διάφορα προβλήματα τα οποία καλούμαστε να λύσουμε. Ετσι, μπορεί σε κάποιο σημείο να πέσουμε σε καταιγίδα και θα πρέπει να αποφασίσουμε εάν θα περάσουμε μέσα από αυτή διακινδυνεύοντας το σκάφος ή θα την παρακάμψουμε, καθυστερώντας λίγες μέρες το δρομολόγιο. Πολλές παρόμοιες αποφάσεις μπορεί να χρειαστεί να πάρουμε κατά τη διάρκεια ενός ταξιδιού και, τουλάχιστον στην αρχή, θα πρέπει να εξασφαλίζουμε την ασφάλεια του σκάφους μας, το οποίο είναι και το μοναδικό.

week comm. 15. January

Airships	PAYMENTS
ADVERTISING	0
FREIGHT	0
TOTAL	0

Airships	OUTGOINGS
FLIGHT/GROUND PERS.	-2,600
DEPOT COSTS	0
FUEL ETC.	0
TOTAL	-2,600

Other	PAYMENTS
ZEPPELIN SALES	0
PRIZE MONEY	0
TOTAL	0

Wharf	OUTGOINGS
WORKERS	-1,320
DOCK PERSONNEL	-6,600
SCIENTISTS	-4,950
TOTAL	-12,870

Share Dealing	INCOME	OUTGOINGS	TOTAL
BUY/SELL	0	0	0

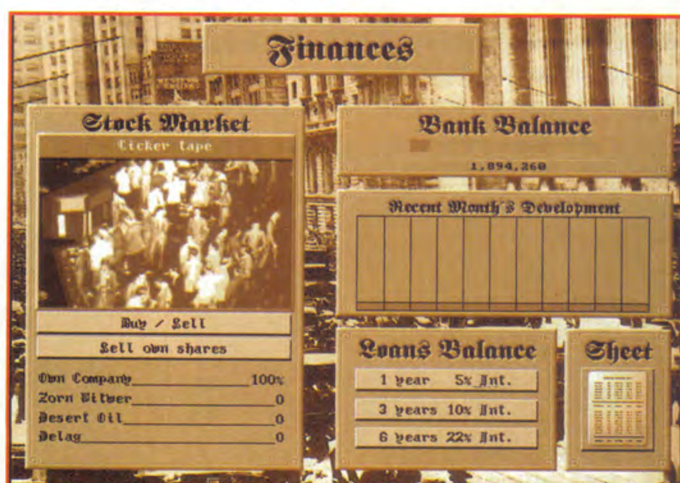
Scheduled Flights	INCOME	OUTGOINGS	TOTAL
ROUTES	0	0	0
OFFICE COSTS	0	0	0
	0	0	0

Loans	INCOME	OUTGOINGS	TOTAL
	0	0	0

Το Zeppelin έχει ένα πολύ πρωτότυπο θέμα. Ωστόσο, εάν εξετάσει κάποιος το gameplay του παιχνιδιού, θα διαπιστώσει ότι έχει σημαντικές ελλείψεις, μια και δεν διαθέτει αρκετά "βαθύ" σενάριο. Οι επιλογές τις οποίες διαθέτει γενικότερα το παιχνίδι είναι πολύ λίγες σε σχέση με άλλα ανάλογου είδους strategy παιχνίδια, ενώ και οι διάφορες random καταστάσεις είναι πολύ λίγες - σε σχέση πάντα με άλλα παιχνίδια. Αυτό που προδιαθέτει ευχάριστα και δίνει μια ιδιαίτερη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι είναι τα χρώματα των γραφικών. Εναρμονισμένα με την εποχή στην οποία αναφέρεται το παιχνίδι, όλα τα γραφικά αλλά και μενού του παιχνιδιού έχουν αποχρώσεις του μαύρου και του άσπρου, οι οποίες προσδίδουν ιδιαίτερο χαρακτήρα στο παιχνίδι. Οσον αφορά στον ήχο, δεν έχει να παρουσιάσει κάτι ξεχωριστό - εξάλλου, σε strategy παιχνίδια αυτού του είδους δεν έχουμε μεγαλύτερες απαιτήσεις. Γενικά, πρόκειται για ένα ενδιαφέρον παιχνίδι, το οποίο συνιστάται κυρίως σε πιο αρχάριους παίκτες του είδους ή σε όλους όσοι ενδιαφέρονται άμεσα για τα πηδαλιουχούμενα. ■







ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



H New World Computing έγινε πασίγνωστη από τη σειρά των περίφημων MIGHT AND MAGIC. H απόφαση της εταιρίας να κυκλοφορήσει ένα καθαρόαιμο adventure έπεσε σαν βόμβα στο χώρο. Αρχικά, όλοι πίστευαν ότι πρόκειται για κάποιο διαφημιστικό κόλπο. Οταν όμως άρχισαν να κυκλοφορούν τα demos και οι προεκδόσεις του παιχνιδιού, όλοι έτριβαν τα μάτια τους. Βλέπετε, το INHERIT THE EARTH δεν είναι παρά ένα διαμάντι.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Τα MIGHT AND MAGIC, ειδικά τα CLOUDS OF XEEN (4ο) και DARK SIDE OF XEEN (5ο), που από κοινού δημιουργούσαν το WORLD OF XEEN, θεωρούνται από τα καλύτερα RPGs που έχουν κυκλοφορήσει ως τώρα, ειδικά για αρχάριους παίκτες. H New World Comp. μαζί με την SSI πιστεύεται ότι είναι οι καλύτερες εταιρίες στο χώρο των RPGs. Οι καιροί όμως αλλάζουν και η αλματώδης άνοδος των computer games που σημειώθηκε ειδικά τον ενάμιση τελευταίο χρόνο ανάγκασε τις εταιρίες να "σπάσουν" -να υπερβούν- τα στεγανά τους. Ετσι, λίγο-πολύ, οι περισσότερες εταιρίες άρχισαν να ασχολούνται με όλα τα είδη των computer games - adventures, RPGs, simulations, strategy, sports, action, puzzle, όλα τα είδη.

H New World Comp. με τη σειρά της δεν μπορούσε να μείνει έξω από αυτό το κλίμα της αγοράς. Αφού όλοι πλέον διεκδικούσαν μέρος κάθε παραδοσιακού χώρου της αγοράς των computer games, έπρεπε και αυτή να ακολουθήσει, αν δεν ήθελε να περιθωριοποιηθεί σιγά-σιγά. Αποφάσισε, λοιπόν, να κυκλοφορήσει δύο διαφορετικά παιχνίδια, ένα adventure και ένα action



Στα λασπόλουτρα με το Βασιλιά των Borous.



Στον ιερό ναό του Orb, με την ιέρια Elara.

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Στην περιοχή των Elk.

ΕΤΑΙΡΙΑ
New World Computing
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέση



Ο χάρτης της περιοχής μέσω του οποίου κινείσαι.

game. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά.

ΣΕΝΑΡΙΟ



Ο Sist σου μιλά για τον πιθανό υπαίτιο της κλοπής των Orb.

Η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι από τις καλύτερες που έχω δει. Διαθέτει θαυμάσιο speech (ολόκληρη η έκδοση σε CD θα έχει speech) και αυτό που εντυπωσιάζει δεν είναι τα εφέ και τα super video -που εξάλλου δεν υπάρχουν - αλλά η ποιότητά της τόσο στη σύλληψη της βασικής σεναριακής ιδέας όσο και στη συγκεκριμενοποίησή της μέσα από την εισαγωγή αυτή.

Η γη, ο πλανήτης μας, κατοικείται πια από τα ζώα, αφού και οι άνθρωποι έφυγαν! Προτού όμως φύγουν, οι άνθρωποι δίδαξαν στα ζώα τα τέσσερα μεγάλα μυστικά-δώρα: τη σκέψη, το συναίσθημα, την ομιλία και το reaching hand. Είναι σίγουρο ότι θα τους έδιναν και το μυστικό της ευτυχίας, όταν τα ζώα θα ήταν έτοιμα. Φεύγοντας δε τους άφησαν μια σειρά "μηχανημάτων", τα οποία θα βοηθούσαν τα ζώα στη διαδικασία της αυτογνωσίας και της ύπαρξής τους.

Εσύ υποδύεσαι μία νεαρή αλεπού, τον Rif, που μαζί με τη φιλενάδα σου, την Rhene, έχετε έρθει στο μεγάλο διαγωνισμό-τουρνουά για την ανάδειξη του καλύτερου puzzle solving παίκτη. Στο αγώνισμα αυτό έρχεσαι δεύτερος από έλλειψη αυτοσυγκέντρωσης, αφού ο Scorry, ένας ποντικός, σε κέρδισε στον τελικό με ένα απλοϊκό τέχνασμα.



Τότε συμβαίνει ένα παράξενο γεγονός. Κάποιος κλέβει ένα από τα θαυματουργά αυτά επιτεύγματα που σας άφησαν οι άνθρωποι, το ORB OF STORMS. Χωρίς αυτό δεν υπάρχουν ούτε καταιγίδες ούτε βροχές. Κατηγορούν εσένα, την αλεπού. Τους πείθεις ότι είσαι ο μόνος ίσως που μπορεί να εξακριβώσει τι πραγματικά έχει γίνει, ο μόνος που μπορεί να λύσει το puzzle (γρίφος) της εξαφάνισης του ORB OF STORMS. Τα Boars (αγριόχοιροι), υπεύθυνα της περιφρούρησης, και τα Elk, της βασιλικής φρουράς, σου δίνουν τους καλύτερούς τους πολεμιστές για συνοδεία. Οι μεν πρώτοι τον Okk, οι δε δεύτεροι τον Eeah.



Με τον αστρονόμο που θέλει να του φτιάξετε τα lens.

Βλέπεις, κανείς τους δεν σε εμπιστεύεται. Και σαν να μη φτάνει αυτό, τα Boars κρατούν όμηρο την αγαπημένη σου για να είναι βέβαια ότι δεν θα το σκάσεις. Εχεις περιθώριο μέχρι το "νέο φεγγάρι"!!! Θα μπορέσεις να αποδείξεις την αθωότητά σου; Χμ! Αν σας φαίνεται απλό, καλύτερα ξεχάστε το. Θα χρειαστείτε πολλή σκέψη μέχρι να -και αν- τα καταφέρετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι ιδιόμορφα (δεν ξέρω αν εσείς έχετε δει παρόμοια, εγώ πάντως όχι). Τα σχέδια είναι εξαιρετικά όμορφα, ενώ οι χρωματισμοί λίγο παράξενοι.

Στο παιχνίδι κινείσαι από τοποθεσία σε τοποθεσία μέσω ενός χάρτη της περιοχής. Σε κάθε τοποθεσία κινείσαι κανονικά και τα γραφικά κάνουν συνεχή scrollings. Οταν εισέρχεσαι σε κάποια νέα τοποθεσία ή σπίτι, τότε μέσα στο παράθυρο των

ADVENTURE REVIEW



Μόνο αν συνθέσεις το puzzle θα σου φτιάξουν τα lens.

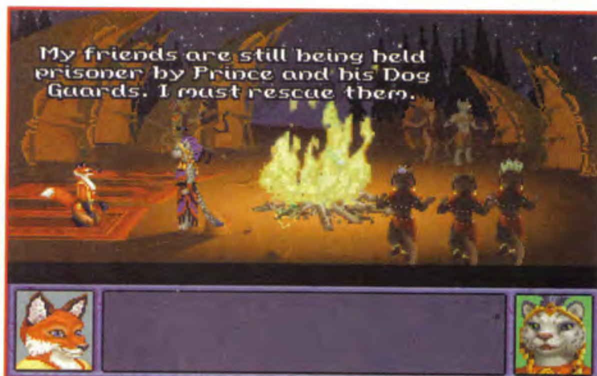


Εξω από το σπίτι της Allama, αδερφής της Elara.

γραφικών όπου εκτυλίσσεται η κυρίως δράση ανοίγει ένα άλλο, αυτό του χώρου στον οποίο μόλις μπήκες.

Στον τομέα των χαρακτήρων η εργασία είναι πολύ προσεγμένη. Η δε μουσική του είναι πολύ διακριτική -θυμίζει μάλιστα έντονα μουσική "ξωτικών"- και παρουσιάζει πολλές και ευχάριστες διακυμάνσεις. Τα διάφορα ηχητικά εφέ που διαθέτει το παιχνίδι είναι πολύ καλά και το κυριότερα πειστικά, ρεαλιστικά στην απόδοσή τους.

Ο χειρισμός του, το user-interface του γενικότερα, βασίζεται σε ένα σύστημα παραπλήσιο αυτού της Lucas Arts. Η οθόνη της κυρίως δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 3/5 της οθόνης. Ακριβώς κάτω από αυτή υπάρχει μια γραμμή πάνω στην οποία εμφανίζονται οι διάφορες εντολές που σχηματίζεις. Κάτω αριστερά βρίσκεται το πρόσωπό σου, αυτό της αλεπούς Rif, και ακριβώς δίπλα οι έτοιμες εντολές WALK TO, LOOK AT, PICK UP, TALK TO, OPEN, CLOSE, USE και GIVE. Κάτω δεξιά υπάρχουν οι θέσεις του inventory, όπου τα αντικείμενα εμφανίζονται με τις γραφικές τους απεικονίσεις. Οταν μιλάς με κάποιον άλλο χαρακτήρα, το κάτω μέρος της οθόνης αλλάζει. Κάτω αριστερά παραμένει το πρόσωπό σου, ενώ κάτω δεξιά εμφανίζεται το πρόσωπο του συνομιλητή σου. Ανάμεσα στα δύο πρόσωπα εμφανίζονται οι έτοιμες φράσεις, από τις οποίες διαλέγεις όποια θέλεις. Τα λόγια σου ή οι απαντήσεις του άλλου χαρακτήρα εμφανίζονται στο κυρίως παράθυρο της δράσης. Τις εντολές τις σχηματίζεις είτε κάνοντας κλικ σε αυτές είτε πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, οπότε ενεργοποιείται τις περισσότερες φορές η ενδεδειγμένη δράση(!!), πολύ χρήσιμη λειτουργία. Σημειώνω τις περισσότερες φορές, γιατί μερικές πλευρές της δράσης απαιτούν διαφορετικό χειρισμό. Ετσι, για παράδειγμα, αν θέλεις να αγοράσεις κάτι κάνεις GIVE COINS TO ή αν θέλεις να ανταλλάξεις κάτι, κάνεις GIVE (κλικ το αντικείμενο που θέλεις στο χαρακτήρα που θέλεις). Το πρόγραμμα, άρα και ο συγκεκριμένος χαρακτήρας, καταλαβαίνουν τι θέλεις να αγοράσεις και σου το δίνουν. Για να κινείσαι στο scrolling της οθόνης, κρατάς συνεχώς πατημένο το πλήκτρο του mouse προς την επιθυμητή κατεύθυνση. Εσύ θα κινείσαι συνέχεια καθώς και η οθόνη θα κάνει συνέχεια scroll. Στο δεξί μέρος της



Η βασίλισσα των Cats θα σε βοηθήσει, αν θεραπεύσεις την κόρη σου.



Από το βασιλιά των Dogs θα κλέψεις το κλειδί της φυλακής.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Απαιτεί τουλάχιστον 286.


Απαιτεί 4MB RAM.


Στο σκληρό καταλαμβάνει 15.5 MB χωρίς τα saves.


Υποστηρίζει γραφικά VGA 320x200x256 χρώματα.


Η δημοσιογραφική έκδοση που είδαμε περιείχε 6 δισκέτες των 1.44.

γραμμής, επί της οποίας σχηματίζονται οι εντολές σου, υπάρχει το εικονίδιο μιας δισκέτας. Κάνοντας κλικ σε αυτήν, ενεργοποιείς το panel με τα SAVE/LOAD/ QUIT, τις ρυθμίσεις του ήχου κ.λπ.

Τελειώνοντας, μία αναφορά στο manual του παιχνιδιού. Είναι ιδιαίτερα απαραίτητο προκειμένου να μπορέσει κάποιος να τελειώσει το παιχνίδι, καθώς περιέχει πολύτιμες πληροφορίες για τις διάφορες φυλές. Χωρίς αυτό δύσκολα θα το τελειώσετε, εκτός φυσικά αν έχετε τη λύση του.



Με τη βοήθεια του Elk και του σχοινιού, περνάτε τον γκρεμό.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το Inherit the Earth είναι για αρκετούς λόγους ένα ξεχωριστό adventure. Ο πιο σημαντικός από αυτούς είναι το σενάριό του. Από αυτό αντλεί και την κύρια δύναμή της η ατμόσφαιρα που αναδύεται από όλες τις πτυχές της περιπέτειας. Ενας ξεχωριστός κόσμος, ο κόσμος των ζώων, κτισμένος με ιδιαίτερη προσοχή. Κάθε ράτσα ζώων -ελάφια, αγριόχοιροι, ποντικοί, γάτες, σκύλοι κ.ά.- διαθέτει φυσικά, αλλά και αναδεικνύει, τα δικά της χαρακτηριστικά. Για μία ακόμη φορά σας εφιστώ την προσοχή. Αν και απευθύνεται σε όλες τις ηλικίες, δεν είναι ένα παιδικό adventure. Η δράση του είναι πλούσια και ικανοποιητική σε διάρκεια και οι γρίφοι του λογικοί και πολύ έξυπνα σχεδιασμένοι, αν φυσικά μπορέσει κάποιος και "μπει στο πετσί" των χαρακτήρων. Πολλές περιοχές, παρ' ότι αποτελεί ένα καθαρό 3D graphic adventure, απαιτούν να φτιάξετε το χάρτη τους. Το maze στη σπηλιά των ποντικών είναι εντυπωσιακό, καθώς και το Dragon maze, το οποίο είναι πολύ μεγάλο και δύσκολο στην εξερεύνησή του. Σε αυτό δοκιμάστε τις: βόρεια (από το arch), δεξιά, νότια, δεξιά, νότια, δεξιά, νότια, δεξιά, βόρεια, αριστερά, βόρεια, αριστερά, βόρεια, αριστερά, βόρεια (στη γέφυρα), δεξιά, νότια, δεξιά, βόρεια (στη σανίδα), αριστερά και βόρεια. Η Kyla Honeyfoot θα σας φανεί χρήσιμη τουλάχιστον δύο φορές. Οταν την πρωτοσυναντήσετε θα ανταλλάξει το wolf's head ring για το needleand thread, ώστε να μπορέσετε να σώσετε τη ζωή της Cat princess. Το πρόβλημα είναι ότι θα χρειαστεί να το ξαναπάρετε. Αυτή τη φορά ένα gem από το αρχείο θα κάνει την ανταλλαγή. Οι Eeah και Okk που σε συνοδεύουν, σιγά σιγά θα αρχίσουν να πείθονται για την αθωότητά σου. Το πιο κρίσιμο σημείο είναι όταν γυρίσεις στο Dog Castle για να τους ελευθερώσεις. Και οι δύο θα σε βοηθήσουν αρκετές φορές. Ο πρώτος με την εξυπνάδα του στο να επιλύσεις αρκετούς γρίφους, ο δεύτερος με τη δύναμή του. Αν τα καταφέρεις στο τέλος του παιχνιδιού σε περιμένει ένα μεγάλο γλέντι.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Προτού φύγεις από την περιοχή του πανηγυριού, χρειάζεται να κάνεις δύο πράγματα. Το πρώτο είναι να μιλήσεις διεξοδικά με όλους τους χαρακτήρες που βρίσκονται μέσα σε αυτό, οι οποίοι θα σου δώσουν πολύτιμα hints για τη μετέπειτα εξέλιξη της περιπέτειας. Το δεύτερο είναι να επισκεφθείς τον Moneychanger, στα δεξιά του δρόμου που οδηγεί στην έξοδο από το πανηγύρι. Σε αυτόν TALK TO MONEYCHANGER. Ρώτα τον όλες τις επιλογές, ειδικά την "Agree to sell medal". Το πουλάς για 15 coins. Βγες έξω και προχώρησε NW το μονοπάτι, μέχρι να βγεις στο γενικό χάρτη. Σε αυτόν εντόπισε το Sanctuary και κάνε κλικ εκεί. Φτάνοντας USE GATE KNOCKERS. Μπες μέσα και OPEN DOOR. Συνέχισε NE, όπως πάει ο δρόμος. Στην κλειστή πόρτα OPEN DOOR. Μέσα WALK TO DOORWAY στο Orb Temple. Εδώ μιλάς με την Elara, την ιέρεια. Πες την 1η φράση. Σου ζητά να της φέρεις μια απόδειξη. Βγες τελείως έξω από το Sanctuary και το γενικό χάρτη, κάνε κλικ στη NW γωνία του, στο Forest. Εδώ WALK TO FOREST PATH στα αριστερά. Στο βασιλιά πες την 1. Σου δίνει ένα μήλο. Τώρα γύρνα πίσω στο Sanctuary και πήγαινε πάλι στο Orb Temple. Μπες σε αυτό και TALK TO ELARA, GIVE TOKEN OF AUTHORITY FROM THE FOREST KING TO ELARA. Σου ανοίγει τις πόρτες του κήπου για να εξερευνήσεις. Πήγαινε WALK TO TEMPLE GROUNDS (έξω), WALK TO SANCTUARY GROUNDS (αριστερά) και πάρε το βορινό μονοπάτι. Στον κήπο, στην πιο NE γωνία, εντόπισε τα footprint και sourberries. Η συνέχεια επί της οθόνης σας. ■

Ελευθερώνοντας τους φίλους σου.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μία πραγματική έκπληξη από τη New World Comp. Το Inherit the Earth είναι ένα adventure που απευθύνεται σε όλες τις ηλικίες. Διαθέτει πολύ χιούμορ, όμορφα γραφικά και άφθονη δράση. Μακάρι να κυκλοφορήσει και άλλα τέτοια adventures η εταιρία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΣΕΝΑΡΙΟ	92
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	92

90%

COLONIZATION

Οδηγός Επιβίωσης

• του Αργύρη Γιαγιά

Ενα από τα παιχνίδια που παρουσιάσαμε πρόσφατα και μας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση ήταν το Colonization. Ετσι, επειδή είχαμε αρκετό καιρό να κάνουμε την παρουσίαση ενός play the game, αυτόν το μήνα σας παρουσιάζουμε ένα σχετικά με το Colonization, του οποίου βέβαια η έκταση δεν ξεπερνά τις δύο σελίδες.

Αρχικά, πρέπει να ξεκαθαριστεί ότι δεν πρόκειται για ένα ακόμη Civilization. Μπορεί να μοιάζει πολύ με αυτό, αλλά διαθέτει περισσότερο βάθος και επιλογές. Επίσης, θα πρέπει να σημειώσουμε ότι το κείμενο που ακολουθεί δεν αποτελεί ούτε μία ολοκληρωμένη λύση ούτε και το μοναδικό τρόπο επίλυσής του, αφού για πολλά πράγματα στο παιχνίδι υπάρχουν διαφορετικοί τρόποι επίλυσης.

Η πρώτη επιλογή σας, αποφασιστική για την υπόλοιπη πορεία και τον τρόπο ανάπτυξης της στρατηγικής σας, αφορά στην επιλογή της εθνικότητας. Ο αποικισμός σας μπορεί να γίνει με δύο τρόπους: είτε με την κατάκτηση νέων εδαφών είτε απλώς με την εγκατάσταση της αποικίας σας σε αυτά. Σε ό,τι αφορά τον πρώτο, δεν θα πρέπει να ανησυχείτε για το ποιοι είναι οι γείτονές σας, καθώς όλα τα γειτονικά εδάφη θα τα λεηλατήσετε.

Αν όμως επιλέξετε τον δεύτερο τρόπο, οι γύρω φυλές θα σας προσφέρουν πολλά δώρα σε ένδειξη της φιλίας τους απέναντί σας.

Ωστόσο, τα μειονεκτήματα δεν λείπουν από καμία επιλογή. Στην πρώτη περίπτωση θα πρέπει συνεχώς να προστατεύετε τα οικήματά σας από διάφορες επιδρομές των γύρω φυλών και αυτό γιατί, εάν χάσετε κάποιο, θα μειωθούν σημαντικά οι πόντοι του score σας (όσο μεγαλύτερο το difficulty level τόσο περισσότεροι οι πόντοι). Επίσης, θα χάσετε το προνόμιο της εκπαίδευσης πολλών πολιτών σας από ινδιάνους. Στη δεύτερη περίπτωση θα πρέπει να βρίσκετε συνεχώς τρόπους για να ευχαριστείτε τις διάφορες φυλές, οι οποίες δεν θα πρόκειται να σας αφήνουν να χτίσετε στη γη τους. Εάν, λοιπόν, επιλέξετε τον πρώτο τρόπο η πιο κατάλληλη εθνικότητα είναι η ισπανική, καθώς έχετε 50% επιπλέον bonus στις επιθέσεις εναντίον των φυλών. Σε αντίθετη περίπτωση, η καλύτερη εθνικότητα είναι η γαλλική, μια και ξέρουν να συνυπάρχουν καλύτερα από τον καθένα. Σχετικά με τις άλλες δύο εθνικότητες, οι Ολλανδοί βρίσκονται κάπου στη μέση με κύρια έμφαση στο εμπόριο, ενώ οι Αγγλοι -χωρίς να έχουν κάποιο ιδιαίτερο πλεονέκτημα- είναι οι πιο εργατικοί από όλους.

Ξεκινήστε την πρώτη σας πόλη καταλαμβάνοντας μια καλή τοποθεσία, προσπάθεια η οποία ίσως σας πάρει χρόνο. Το καλύτερο θα είναι να ξεκινήσετε όσο το δυνατόν γρηγορότερα και σε περίπτωση που διαπιστώσετε ότι το σημείο δεν είναι καθόλου καλό, ξεκινήσετε πάλι από την αρχή.

Το επόμενο βήμα είναι να αρχίσετε την εξερεύνηση του Νέου Κόσμου. Πάρτε ένα έμπειρο scout και αρχίστε την εξερεύνηση της ξηράς. Μόλις δε κατορθώσετε να πάρετε ένα πλοίο privateer (από τα πιο γρήγορα), συνεχίσετε την εξερεύνηση από θαλάσσης. Χρήσιμο επίσης είναι ο ανιχνευτής να περνάει μέσα από όλα τα ινδιάνι-





κα χωριά (οι περισσότερες φυλές είναι συνήθως φιλικές), να ακούει όλα τα σχόλια που κυκλοφορούν και τέλος να μαθαίνει οτιδήποτε οι ιθαγενείς είναι πρόθυμοι να του διδάξουν, γιατί ποτέ δεν ξέρετε πότε θα σας χρειαστούν αυτές οι γνώσεις.

Ταυτόχρονα όμως με τα παραπάνω θα πρέπει να φροντίζετε για την ανάπτυξη της αποικίας σας τόσο μέσα στην πόλη όσο και έξω από αυτή. Για τη γρήγορη ανάπτυξη εσωτερικά, θα πρέπει να αποκτήσετε από έναν carpenter, lumberjack, statersman και priest με τη σειρά που αναφέρονται. Θα πρέπει φυσικά να έχετε εξασφαλίσει τη διατροφή τους, ενώ καλό θα είναι κάθε πόλη να διαθέτει το δικό της stock από tools για την επιδιόρθωση των διάφορων ζημιών. Στον δε εξωτερικό χώρο, θα πρέπει να φροντίσετε μέσω pionners να κατασκευάσετε δρόμους και να "καθαρίσετε" διάφορα εδάφη για την καλύτερη εκμετάλλευσή τους. Απαραίτητο επίσης, εάν βρίσκεστε κοντά στη θάλασσα, είναι και ένα λιμάνι το οποίο όχι μόνο προσφέρει τροφή (ακόμα και σε κατάσταση πολιορκίας) αλλά διευκολύνει και το εμπόριο.

Από εκεί και πέρα, τα υπόλοιπα κτίρια που θα χτίσετε εξαρτώνται από το σημείο και την κατάσταση στην οποία βρίσκεστε. Το σημαντικό είναι όμως να χρησιμοποιείτε κάθε άποικο ανάλογα με την ειδικότητά του. Αν υπάρχουν πολλοί ανειδίκευτοι, μπορείτε να τους τοποθετήσετε κάπου όπου αφ' ενός θα έχουν μειωμένη απόδοση αφ' ετέρου με τον καιρό θα μάθουν τη δουλειά. Επειδή όμως αυτό θα καθυστερήσει αρκετά, θα πρέπει κάποια στιγμή να προνοήσετε για την ανέγερση σχολείου ή κολέγιου, από όπου οι άποικοι θα παίρνουν κανονικά μια ειδικότητα.

Σχετικά τώρα με τον τρόπο ανάπτυξης της αποικία σας, δύο επιλογές υπάρχουν. Η μία είναι κάθε πόλη να είναι αυτοδύναμη και να παράγει μόνη της όλα τα προϊόντα και η άλλη είναι καθεμία να ειδικευτεί στην παραγωγή κάποιου συγκεκριμένου προϊόντος. Το προφανές πλεονέκτημα της πρώτης περίπτωσης είναι ότι εάν χάσετε κάποια από τις πόλεις δεν θα επηρεαστείτε σημαντικά, ενώ το μειονέκτημά της είναι ότι σπάνια θα μπορείτε να συντηρείτε μια τέτοια πόλη με αρκετό φαγητό. Στη δεύτερη περίπτωση το προηγούμενο μειονέκτημα γίνεται πλέον πλεονέκτημα, καθώς κάθε πόλη έχει λιγότερους αποίκους. Σε περίπτωση όμως που χάσετε κάποια πόλη, θα σπάει η αλυσίδα του εμπορίου που έχετε αναπτύξει.

Μια και ο λόγος για εμπόριο, σημειώνουμε ότι το πιο σημαντικό είναι να μην επικεντρώσετε την προσοχή σας σε ένα προϊόν, αφού η υπερπροσφορά θα μειώσει την τιμή του. Επίσης, θα πρέπει να



πουλάτε τα διάφορα αγαθά σε μια πιο τελική μορφή (από γούνες σε παλτά), γιατί τότε το κέρδος είναι μεγαλύτερο. Τέλος, θα πρέπει να αναπτύξετε εμπορικές σχέσεις με τις άλλες εθνικότητες καθώς και με τους ινδιάνους, για το λόγο ότι συχνά θα βρίσκετε καλύτερες τιμές από ό,τι στον Παλιό Κόσμο. Κάτι το οποίο θα πρέπει να αποφύγετε γενικά στο παιχνίδι είναι να οργανώσετε μια πόλη στο εσωτερικό της χώρας και να μην έχετε απευθείας πρόσβαση στη θάλασσα, και αυτό γιατί δεν θα έχετε τη δυνατότητα να μεταφέρετε τα προϊόντα σας άμεσα στον Παλιό Κόσμο. Θα χρειάζεστε άμαξες, η κατασκευή των οποίων απαιτεί αρκετό χρονικό διάστημα και επιπλέον αποτελεί εύκολη λεία για τους διάφορους επιδρομείς, από τη στιγμή που δεν μπορούν να συνδέονται άμεσα με στρατιωτικό απόσπασμα. Ετσι μια πόλη στο εσωτερικό της χώρας θα πρέπει να χτίζεται μόνο εάν δεν υπάρχει άλλος διαθέσιμος χώρος και αν τα πλεονεκτήματα από αυτήν είναι σημαντικά.

Τελειώνοντας αυτόν το σύντομο οδηγό για το Colonization, αναφερόμαστε και στα Liberty Bells. Θα πρέπει να διαθέτετε όσο το δυνατόν περισσότερα, αφού θα αποκτήσετε γρηγορότερα τα διάφορα μέλη congreso. Εκεί θα πρέπει να κάνετε προσεκτικές επιλογές προβλέποντας τις μελλοντικές σας ανάγκες σε ό,τι αφορά τα σημεία στα οποία θα χρειαστείτε extra βοήθεια. Ελπίζουμε αυτές οι λίγες συμβουλές να σας φανούν χρήσιμες και να σας βοηθήσουν να ξεκινήσετε με επιτυχία το παιχνίδι. Για τους πιο προχωρημένους που ήδη αποσκοπούν στην ανεξαρτησία τους, στα Hints'n'Tips αυτού του μήνα θα βρείτε συγκεκριμένα "προχωρημένα" tips. ■





Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ



Premier Manager 3

Τα βασικότερα πλεονεκτήματα της τρίτης έκδοσης του Premier Manager είναι η μεγάλη περιεκτικότητά του σε δεδομένα και ο εκπληκτικός ρεαλισμός του.

Του Κώστα Γιαγιά

Τους τελευταίους μήνες, με την είσοδο των CD-ROMs στην καθημερινή μας ζωή, το μεγαλύτερο μέρος του αγοραστικού κοινού παιχνιδιών έχει στραφεί προς αυτά, τα οποία ωστόσο διαθέτουν ένα σημαντικό αρνητικό στοιχείο. Ενώ, λοιπόν, διαθέτουν πολύ καλά γραφικά και υπέροχο ήχο, τα περισσότερα στερούνται gameplay και πλοκής. Στη συνέχεια θα σας παρουσιάσουμε ένα παιχνίδι, του οποίου πόλο έλξης αποτελούν το πολύ καλό στήσιμο και η μεγάλη περιεκτικότητά του σε δεδομένα αλλά και ρεαλισμό.

Το Premier Manager 3 είναι ένα football strategy που έρχεται να ταράξει τα νερά στο χώρο αυτό. Τα πάντα βρίσκονται στα χέρια σας με τρόπο τέτοιο που πραγματικά έχετε την αίσθηση ότι μπορείτε να ορίσετε επακριβώς τι θέλετε να κάνετε ώστε να γίνετε διάσημος και να καταφέρετε να ανεβάσετε την ομάδα σας οσο ποιο ψηλά γίνεται. Καιρός όμως είναι να δούμε τις επιλογές που βρίσκονται στη διάθεσή σας, αλλά και το πόσο αυτές είναι υλοποιήσιμες.

Εικονίδιο ομάδας: Εδώ θα περάσετε τον περισσότερο χρόνο σας, και αυτό γιατί όλα τα σχέδια και τα πλάνα σας για το επόμενο παιχνίδι ετοιμάζονται και τελειοποιούνται σε αυτό το εικονίδιο. Κάθε παίκτης μέσα στο παιχνίδι έχει μία θέση που φαίνεται από το χρώμα του, δηλαδή σκούρο πράσινο οι τερματοφύλακες, πράσινο ανοικτό οι αμυντικοί, κίτρινο οι κεντρικοί και πορτοκαλί οι επιθετικοί. Αυτό όμως δεν σας εμποδίζει να τοποθετήσετε κάποιον κεντρικό στην επίθεση ή κάποιον αμυντικό στο κέντρο. Για να δείτε ποιους παίκτες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ανά πάσα στιγμή, κάθε παίκτης έχει τα χαρακτηριστικά του (handling, δηλαδή το πόσο καλά μπορεί να μπλοκάρει την μπάλα ο τερματοφύλακας, πάσα, τάκλιν, σουτ, κεφαλιά, κοντρόλ, φυσική κατάσταση, καλό πόδι, ηθικό και επιθετικότητα





είναι όλα τα στοιχεία που αφορούν στους παίκτες). Σύμφωνα δε με αυτά συγκροτείτε την ενδεκάδα που -κατά τη γνώμη σας- θα σας οδηγήσει στην επιτυχία. Ακόμη, μπορείτε να δώσετε συγκεκριμένες οδηγίες σε κάθε παίκτη χωριστά, κάτι που πρώτη φορά βλέπουμε σε τέτοιο παιχνίδι. Αυτές οι ιδιαίτερες οδηγίες αφορούν στις τις πάσες, τα σουτ αλλά και στον τρόπο ανάπτυξης κάθε παίκτη. Επιπλέον, υπάρχει η επιλογή που σας επιτρέπει να τοποθετήσετε κάθε ποδοσφαιριστή σε συγκεκριμένη θέση ανάλογα πάντα με τη θέση της μπάλας. Τα δε προσφερόμενα συστήματα είναι αρκετά, αλλά μπορείτε να δημιουργήσετε και δικά σας. Από το σημείο αυτό ορίζετε και ορισμένες επιμέρους επιλογές όπως τον αρχηγό της ομάδας, τον παίκτη που θα χτυπάει τα φάουλ, τα πέναλτι και τα κόρνερ. Ακόμη βλέπετε τους τραυματίες σας καθώς και το είδος της θεραπείας που τους προσφέρεται.

Εταιρία
Gremlin
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Football Simulator
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



Εικονίδιο "business": Εδώ προσλαμβάνετε ή απολύετε το προσωπικό σας και ορίζετε με κάθε λεπτομέρεια τι θέλετε να κάνει. Μπορείτε να ασφαλίσετε τα πόδια των παικτών σας σε τρία γκρουπ και να εισπράξετε απολαβές ανάλογες των χρημάτων που ξοδεύετε. Επίσης, υπάρχει ο βοηθός σας που αναλαμβάνει τους τομείς που του αναθέτετε. Μπορείτε να πάρετε κάποιον παίκτη από τη νεανική σας ομάδα, αλλά και να φτιάξετε ατομικό πρόγραμμα προπόνησης για κάθε παίκτη. Βέβαια, υπάρχουν και οι κατάσκοποι που αναλαμβάνουν ιδιαίτερες αποστολές όπως το να δουν το σύστημα μίας αντίπαλης ομάδας ή να βρουν κάποιον παίκτη με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά.

Προχωράμε στο τηλέφωνο το οποίο σε κάποια σημεία του παιχνιδιού είναι χρήσιμο. Μπορείτε λοιπόν να πάρετε τηλέφωνο κάποια άλλη ομάδα και να ζητήσετε κάποιον παίκτη για μεταγραφή ή δανεικό. Μπορείτε να καλέσετε ακόμη και τους δικούς σας παίκτες προκειμένου να τους ανανεώσετε το συμβόλαιο, να τους διώξετε ή να τους δώσετε πριμ. Στο Fax βλέπουμε τα στοιχεία του προηγούμενου αγώνα, την επόμενη αγωνιστική, τα αποτελέσματα και, τέλος, τα νέα του παιχνιδιού. Μια ομάδα όμως χρειάζεται αρκετά λεφτά για να μπορέσει να πάει καλά στο πρωτάθλημα. Για το λόγο αυτό υπάρχουν οι χορηγοί. Εχετε τη δυνατότητα να αποφασίσετε ποιες διαφημιστικές ταμπέλες θα βάλετε στο γήπεδό σας, να κτίσετε κερκίδες, να τοποθετήσετε πλαστικά ή ξύλινα καθίσματα, να φτιάξετε τα αποδυτήρια, το ταμπλό, τους προβολείς και άλλα πολλά, τα οποία παίζουν κάποιο ρόλο στα αγωνιστικά και τα οικονομικά πλάνα της ομάδας σας.



Τελειώνουμε την αναφορά μας στα πιο σημαντικά εικονίδια με αυτό των μεταγραφών. Εδώ μπορείτε να αγοράσετε και να πουλήσετε παίκτες με τον πιο ρεαλιστικό μηχανισμό που έχετε δει ποτέ σε παιχνίδι. Ωστόσο, δεν θα προχωρήσουμε στην περιγραφή του, γιατί είναι πολύπλοκος και πρέπει να τον δείτε μόνοι σας για να καταλάβετε αυτό που σας παρουσιάζουμε.

Ας περάσουμε τώρα στον αγώνα. Βλέπουμε το γήπεδο και τις δύο ενδεκάδες από μία διαγώνια προοπτική. Μέσα στο γήπεδο βλέπουμε τις εμφανίσεις των ομάδων ή τα νούμερά τους και βέβαια την μπάλα. Με αυτόν τον τρόπο ελέγχουμε πόσο καλά πάει κάθε παίκτης μας και ανά πάσα στιγμή έχουμε τη δυνατότητα να τους δίνουμε και νέες οδηγίες. Η ταχύτητα του αγώνα καθορίζεται από εμάς, που ανά πάσα στιγμή βλέπουμε ποιος έχει την μπάλα και τι προσπάθεια κάνει. Ο τρόπος αυτός παρουσίασης του αγώνα είναι πραγματικά πολύ καλός και μας κάνει να νιώθουμε όπως ο Κρόιφ ή ο Ντανγκλίς.



Το gameplay του Premier Manager 3 είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσαμε να φανταστούμε και σίγουρα θα μας κρατήσει κοντά του μέχρι να κυκλοφορήσει το νούμερο 4. Σε ό,τι αφορά το θέμα των γραφικών δεν μείναμε ικανοποιημένοι, ίσως επειδή θύμιζαν αρκετά την Amiga. Ο δε ήχος δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο, καθώς δεν περιέχει αρκετές ομιλίες πραγματικών ανθρώπων. Ωστόσο, καταφέρνει να αποδώσει την υπέροχη ατμόσφαιρα του γηπέδου. Πιστεύουμε ότι θα κινήσει το ενδιαφέρον όλων, ακόμα και αυτών που τους αρέσουν τα παιχνίδια με περισσότερη δράση. ■

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Αυτόν το μήνα επικεντρώσαμε την προσοχή μας στο Colonization, μια και θέλαμε να συμπληρώσαμε επιτυχώς το play the game που υπάρχει σε άλλες σελίδες του περιοδικού. Υπάρχουν όμως αρκετά ακόμα χρήσιμα tips από το team του περιοδικού αλλά και από δικά σας γράμματα.

COLONIZATION

Συνεχίζοντας λοιπόν το play the game αυτού του μήνα, θα σας δώσουμε μερικές μεμονωμένες και πιο περιεκτικές συμβουλές οι οποίες θα σας οδηγήσουν ευκολότερα στην ανεξαρτησία σας.

Σιγουρευτείτε ότι τα Sons of Liberty είναι σε όλες τις πόλεις σας σε όσο το δυνατόν πιο υψηλό βαθμό (το ιδανικό είναι 100%). Ο βασικός τρόπος για να επιτύχετε αυτό, είναι να έχετε τουλάχιστον από έναν Elder Statesman σε κάθε πόλη για όσο το δυνατόν μεγαλύτερη διάρκεια. Επίσης, θα πρέπει να φροντίζετε ώστε να έχετε σε κάθε πόλη τυπογραφείο και εφημερίδα.

Προσπαθήστε ώστε όσο το δυνατόν περισσότεροι άποικοι να κατασκευάζουν εργαλεία και να υπάρχει ένας gunsmith ο οποίος θα τα μετατρέπει σε όπλα (muskets). Επίσης, προσπαθήστε ώστε σε όλες τις πόλεις να παράγουν άλογα και να έχουν συνεχώς γεμάτους τους στάβλους.

Το πρώτο και πιο σημαντικό στην υπεράσπιση μιας πόλης είναι το ποσοστό fortification που έχει. Προσπαθήστε ώστε κάθε





πόλη να έχει κάστρο, ενώ επίσης θα πρέπει να έχει τουλάχιστον 4 με 5 κανόνια.

Βεβαιωθείτε ότι έχετε όσο το δυνατόν περισσότερους experienced soldiers και dragoons μέσα στις πόλεις σας, προτού κηρύξετε ανεξαρτησία. Μόλις γίνει αυτό, εκείνοι θα μετατραπούν σε Colonial Army και θα είναι πάρα πολύ χρήσιμοι.

Εάν έχετε ξεκινήσει πόλεμο, μεταφέρετε αμέσως μερικές μονάδες dragoons στα γύρω δάση και βουνά, έτσι ώστε να εκμεταλλευθείτε το επιπλέον bonus εδάφους που παρέχουν.

Τέλος, το πιο σημαντικό που θα πρέπει να θυμάστε προτού κηρύξετε ανεξαρτησία είναι ότι, αφού γίνει αυτό, οι βασιλικές δυνάμεις θα σας επιτεθούν αμέσως. Η στρατηγική τους είναι να χτυπάνε ένα στόχο και να επικεντρώνονται σε αυτόν μέχρι να τον καταλάβουν. Δεν εγκαταλείπουν τη μάχη ώσπου να νικήσουν και να προχωρήσουν σε άλλο στόχο ή να νικηθούν. Επειδή λοιπόν δεν ξέρετε εκ των προτέρων σε ποια από τις πόλεις θα γίνει η επίθεση, φροντίστε να είναι από πριν όλες καλά οχυρωμένες, ώστε τουλάχιστον να αντέξουν στις πρώτες επιθέσεις. Στη συνέχεια, μπορείτε να μεταφέρετε όλα τα στρατεύματά σας ή και κανόνια στη συγκεκριμένη πόλη μέχρι να νικήσετε ή να νικηθείτε.

Αν ύστερα απ' όλα αυτά τα βοηθητικά στοιχεία έχετε και πάλι προβλήματα με το Colonization, ακολουθούν μερικά χρήσιμα tips τα οποία κυριολεκτικά θα σας λύσουν τα χέρια.

Σε ένα από τα save games του παιχνιδιού και με ένα Hex editor αλλάξτε τα bytes 0008E8, 0008E9 και 0008EA με FF, FF και FF αντίστοιχα. Αυτομάτως, θα πάψει πια να σας απασχολεί το θέμα των χρημάτων.

Αν θέλετε να επεκταθείτε γρήγορα στον Νέο Κόσμο αλλά οι "αντίπαλοι" έχουν διαφορετική γνώμη, προσέξτε το tip που ακολουθεί.

Κατά την έναρξη του παιχνιδιού και όταν επιλέγετε κράτος, πηγαίνετε τον pointer του ποντικιού στο κάτω μέρος της οθόνης (κάτω από την ισπανική σημαία) και πατήστε ένα click. Θα χαλάσουν για λίγο τα χρώματα αλλά μην ανησυχείτε (μέσα στο παιχνίδι κάνετε save, exit και μετά πάλι load, και θα είναι κανονικά). Το παιχνίδι δουλεύει κανονικά και έχουμε να επιλέξουμε το κράτος Spring. Στην πραγματικότητα παίζουμε και με τις τέσσερις εθνότητες και έτσι είτε παίζουμε με την εθνότητά μας ανενόχλητοι από τους υπόλοιπους είτε μπορούμε να παίξουμε τέσσερα άτομα ταυτόχρονα στο ίδιο παιχνίδι. Μια διαφορετική προσέγγιση του παιχνιδι.ού

JAZZ JACKRABBIT

Ενα από τα καλύτερα arcade που έχουν κυκλοφορήσει το τελευταίο διάστημα είναι το Jazz Jackrabbit. Ακολουθεί ένα χρήσιμο tip.

Κάνετε pause το παιχνίδι πατώντας το P και στη συνέχεια πατήστε backspace. Τότε διαλέξτε μία από τις επιλογές από τη λίστα που ακολουθεί:



lamer	επόμενο level
gunhed	συνεχές fire και ammo
bouf	πλήρης "υγεία"
sable	αλλαγή μεταξύ μεγάλης ταχύτητας και άλματος
cstrike	γίνεστε πουλί
doom	επιταχύνουν οι εχθροί
ken	βγαίνετε στο DOS
hooker	μεταφέρεστε στο bonus level
mark	σκοτώνεται ο ήρωας
hocus	τηλεμεταφορά του jazz
check	απεικονίζεται ένα status bar με πληροφορίες
arjan	εμφανίζει ένα μήνυμα
greetz	εμφανίζει ένα ακόμα μήνυμα
tim	και πάλι ένα μήνυμα



THEME PARK

Ενα πολύ έξυπνο tip για το πολύ καλό αυτό strategy. Ξέρετε ότι τα διάφορα καταστήματα τροφίμων και ποτών μπορούν να εξυπηρετούν τους πελάτες τους από δύο σημεία. Πράγματι, εάν πίσω από το μαγαζί έχετε κάποιο δρόμο-μονοπάτι, θα δείτε ότι ο κόσμος ψωνίζει και από εκεί, πράγμα που σίγουρα σας χαροποιεί, μια και αυτόματα αυξάνονται τα οικονομικά σας. ■

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

Ενας από τους τακτικούς αναγνώστες της στήλης, ο Λεωνίδας Παπαδόπουλος, αυτή τη φορά μας στέλνει μερικούς κωδικούς για το International Soccer Challenge (τα tips για το Prince of Persia 2 έχουν ήδη δημοσιευθεί).

Page	Line	Word
05	09	groups
07	06	second
11	07	strong
14	09	price
19	02	greatest
23	10	captain
27	02	pazzling
31	10	greyhound
33	06	urban
35	03	each
38	06	just
41	01	three
43	03	most
44	04	vital
49	07	football
51	12	group
56	03	side
58	02	penalty

SIM CITY 2000

Ο Γιώργος Καπερώνης μας έστειλε ένα χρήσιμο tip για το Sim City 2000. Στο παιχνίδι, τα περισσότερα εργοστάσια ηλεκτρικής παραγωγής έχουν διάρκεια ζωής 50 χρόνια και, όταν κοντεύουν να τα συμπληρώσουν, οι διάφορες εφημερίδες προειδοποιούν τον παίκτη πως το εργοστάσιο αυτό πρόκειται να εκραγεί. Αν όμως ο παίκτης αδιαφορήσει για τις εφημερίδες και δεν καταστρέψει το εργοστάσιο ο ίδιος (προσπαθώντας να αποφύγει μια πιθανή έκρηξη) τότε το εργοστάσιο, αφού ξεπεράσει τα 50 χρόνια ζωής, θα αρχίσει να λειτουργεί σαν καινούριο. Δηλαδή, τα χρόνια του θα μηδενιστούν και θα αρχίσει να χρονολογείται πάλι από την αρχή, χωρίς καμιά επιπλέον οικονομική επιβάρυνση.



Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ DARK SUN II
Μέρος Β'

Αρχικά υπολόγιζα να κατορθώσω να δημοσιεύσω τη λύση του εκπληκτικού RPG της SSI, DARK SUN 2, σε δύο συνέχειες. Δυστυχώς, έπεσα έξω στους υπολογισμούς μου και έτσι η λύση θα συνεχιστεί και στο επόμενο τεύχος. Προτού περάσουμε όμως στο δεύτερο μέρος της λύσης, ας δούμε μερικά hints που αφορούν στο KYRANDIA 3 και το οποίο, από ό,τι φαίνεται, σας βασανίζει αρκετά.

● **του Αντρέα Τσουρινάκη**

Μπαίνοντας στο άνοιγμα προχώρησε νότια. Πήγαινε στον πληγωμένο Donno και μίλησε μαζί του. Στη συνέχεια, κάνε κλικ πάνω του το flask, αφού το γεμίσεις από την Pool of Heroes. Τον θεραπεύεις. Μίλησε στη Halla. Μιλώντας προσεκτικά την πείθεις να μπλοκάρει την έξοδο με το rocksap και να σας ειδοποιήσει: "I'll take care of myself", "Yes", "Warn us when Runner's coming", "Block the exit...", "Why don't you use rocksap?".

Μόλις πάει, κλείσε την πόρτα-βράχο και πήγαινε λίγο δεξιά. Μόλις έρθει ο Runner μίλησέ του και αμέσως σκότωσέ τον. Πάρε του το χάρτη, μίλησε στη Halla και δώσ' τον της.

Ελευθερώνεις όλα τα halfing. Βγες έξω και γύρνα στην επιφάνεια του δάσους. Προχώρησε βόρεια και βρες τη Surracina. Συμφώνησε να τη βοηθήσεις. Σου δίνει ένα κοχύλι. Ξαναγύρνα στην περιοχή κάτω από το δάσος, πιες νερό από την Pool of Heroes και φύγε από την πιο ΝΕ κατεύθυνση. Βρίσκεσαι μέσα στο ναό όπου υπάρχουν τα φίδια. Πήγαινε λίγο βόρεια και μίλα στον Jestis (στο δωμάτιο με τα 2 Yuam-ti). Μίλα του για ένα σημείωμα. Μίλα στο βοηθό του. Ζήτα του να σου γράψει ένα σημείωμα (2, 2, 2 - δεν έχω βρει αν υπάρχει πιο σωστή φράση). Πάρε το σημείωμα και ένα βράχο (πέτρα). Πήγαινε στο πλάι του ναού όπου βρίσκονται τα πολλά Yuam-Ti και στάσου στην άκρη του (έξω ακριβώς από τις κολόνες). Στο inventory σου κάνε κλικ το note (σημείωμα) πάνω στο rock (πέτρα). Τα αφήνεις κάτω.

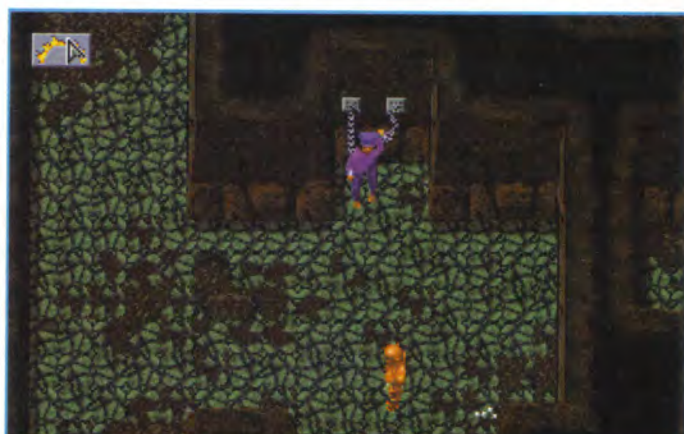


Ανοίγοντας το πέρασμα στα αριστερά του Tomb.

Οπως είναι κάτω, κάνε το USE. Το πετάς στον Tantris. Προετοίμασε την ομάδα σου με αμυντικά spells (το IRONSKIN ON έχεις Cleric με Earth είναι το καλύτερο απ' όλα). Κάνε USE το κοχύλι (conch) που σου έδωσε η Surracina και όρμα στη μάχη. Σκότωσέ τους όλους. Τα αιχμάλωτα Halfing στην αναταραχή φεύγουν. Νικώντας στη μάχη τον Tomtris, καταφθάνει ο Proctor και ακολουθεί δεύτερη μάχη. Πρόσεξε, σε αυτήν τη μάχη καταφθάνει ο φοβερός El. Σκότωσέ τον όσο πιο γρήγορα μπορείς (μιλώντας του μαθαίνεις γι' αυτόν). Μετά τη μάχη πάρε τις πανοπλίες τους (είναι οι καλύτερες) και οπωσδήποτε το σπαθί "Metal El's Drinker". Γύρνα στις υπόγειες σπηλιές. Στον τάφο του El (εκεί όπου έσπασες το κλαδί) σε περιμένει ο Solurnis. Σκότωσέ τον. Πάρε του το Staff of Paralysis και τα spell του. Μέσα στο βιβλίο του βρίσκεις και άλλα. Το κάνεις USE, εάν είναι στο έδαφος. Πήγαινε στα δεντρόσπιτα, στο πρώτο από αριστερά και μίλα στον Glade (λόγω bug, αν του μιλάς συνέχεια



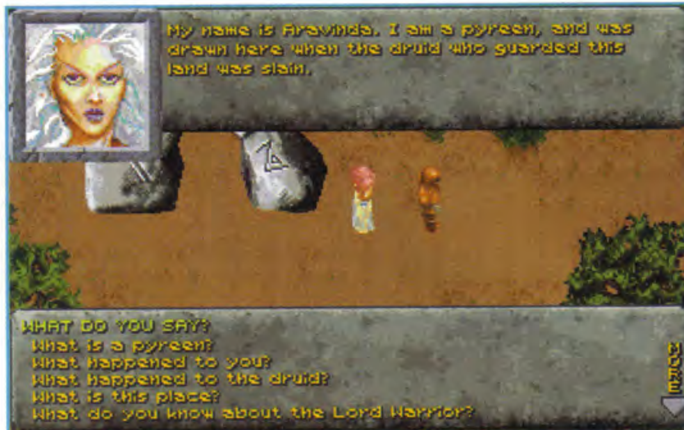
Η ομάδα από το Urik, νεκρή όμως.



Ελευθερώνοντας τον Kovar Illyasch Ahbadhu.



Η είσοδος της κρύπτης του Lord Warrior.



Η Aravinda που σε βοηθά στη μάχη ενάντια στον Lord Warrior.

παίρνεις από 75.000 exp. points!!!).

Πήγαινε πίσω στη σπηλιά της Dariya. Αυτή τώρα πια θα λείπει (μην μπεις έχοντας το Talisman που σου δίνει ο Jestris!!) και θα βρεις το γιο της Dmitri. Μίλα του και πες του να πάει να γραφτεί στην Veiled Alliance. (Σου λέει να κάνεις REFORGE το σπαθί του El.) Τώρα γύρνα πίσω στην πόλη. Είναι καιρός να εξερευνήσεις την περιοχή UNDER-TYR. Εχοντας μιλήσει με τον ταβερνιάρη που είναι απέναντι από το πανδοχείο, πήγαινε στην Zhurs Tavern (το δωμάτιο βρίσκεται ακριβώς πιο βόρεια από αυτό που νοικιάζεις στο πανδοχείο). Απέξω σκοτώνεις μερικούς κλέφτες. Κάνε LOOK στο μπαούλο και θα ανακαλύψεις τη μυστική είσοδο. Μπες σε αυτήν κάνοντας LOOK. Κάτω, μίλα στο φρουρό (Gargal). Σε αφήνει να περάσεις. Πήγαινε στο μέσο της περιοχής στον Shamder. Είναι ξαπλωμένος σε ένα κρεβάτι. Δέξου να τους βοηθήσεις. Γύρνα στην αρχή και μίλα στους 3 φρουρούς.

Πέρνα τους και πήγαινε στο πηγάδι-τρύπα. Κάνε LOOK σε αυτήν. Σου επιτίθενται 3 Umber Hulk. Σκότωσέ τα και γύρνα στον Shamder. Ενώ του μιλάς, κάποια άλλα Umber Hulk βγαίνουν από αριστερά και απαγάγουν μερικούς δικούς του. Δέξου να βοηθήσεις. Πήγαινε όλο αριστερά στα πεσμένα ξύλα και τις πέτρες. Ανάμεσά τους υπάρχει ένα μονοπάτι, το οποίο δεν ξεχωρίζει καλά. Κινείσαι με τα arrow keys. Περνάς στο από κάτω επίπεδο της Under Tyr. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Ακολούθησε το βορινό μονοπάτι και πήγαινε χωρίς καθυστέρηση στον παγιδευμένο. Ασε όλους τους θησαυρούς για αργότερα. Σκότωσε όποιους σου επιτίθενται. Ελευθέρωσε τον παγιδευμένο και οδήγησέ τον πίσω στην έξοδο. Φεύγοντας, σου δίνει ένα παράξενο κλειδί (δεν βρήκα τη χρήση του). Τώρα εξερεύνησε όλη την περιοχή και μάζεψε όλους τους θησαυρούς (ακόμη και από τους σκελετούς). Αφού μαζέψεις ό,τι μπορείς, εν ανάγκη γύρνα στο παζά-

KYRANDIA 3

Στην αρχή του παιχνιδιού, από τη γη της Kyrandia μπορείς να φύγεις με έξι διαφορετικούς τρόπους για να πας στο Cat Island. Ναι, σωστά διαβάζετε, έξι διαφορετικούς τρόπους. Ποιοι είναι αυτοί;

Α. Σαν μίμος δίνεις στο dog ένα fish sandwitch. Για το sandwitch χρειάζεσαι ένα seed, ένα eel (το ψαρεύεις) και ένα ice cream (βρέχεις 5 seeds, τα ρίχνεις στο καζάνι, στη συνέχεια τρυπάς το δοχείο με μια πρόκα και με μια μπουκάλα παίρνεις το ice cream).

Β. Σαν μίμος φτιάχνεις 3 δερμάτινες μπάλες (στο μηχάνημα βάζεις σκίουρους ή μπότες ή τζάκετ) και λέγοντας ψέματα (LYING) στο dog, του κάνεις juggling (ακροβατικά με τις μπάλες).

Γ. Πηγαίνεις 4 φορές φυλακή και δραπετεύεις!!! Την πρώτη φορά κρατώντας μία πρόκα, τη δεύτερη κρατώντας ένα fertilizer seed (eel πάνω στο seed), την τρίτη δίνοντας το κοφτήρι στη "φιλενάδα" σου και την τέταρτη κρατώντας μία πρόκα ή το κοφτήρι. Φεύγεις από τη γαλέρα κολυμπώντας.

Δ. Δίνοντας στο δράκο ένα squirrel sandwitch (squirrel αντί για fish), σου φανερώνει ένα μυστικό τρόπο για να φύγεις.

Ε. Κάτω από το Town Hall, ανατινάζεις τον τούβλινο τοίχο με ένα fertilizer seed (αφού το βάλεις, το ανατινάζεις ρίχνοντας νερό). Στο νέο δωμάτιο βρίσκεις τα portal potions που σε μεταφέρουν.

ΣΤ. Φτιάχνοντας ένα Pegassus potion. (Φτιάχνεις ένα fertlizer seed, το βάζεις κάτω από τη μαγική ντουλάπα, το ανατινάζεις και ενώ η Zanthia κοιτάει τι τρέχει, ρίχνεις στο καζάνι ένα ξύλινο άλογο).

Από τα γράμματά σας όμως διαπιστώνω ότι ο πιο δύσκολος γρίφος είναι το πώς θα φύγετε από τον κόσμο των ψαριών. Αφού μεταφερθείτε πρώτα στην πόρτα του κάτω κόσμου (μεταφέρεστε με 4 διαφορετικούς τρόπους!!!) και μάθετε πώς γίνεται μία βασιλική πνευματιστική συγκέντρωση, έχοντας μία εφημερίδα και ένα νόμισμα πηγαίνετε στη βασίλισσα. Παίζετε τρίλιζα (αν το έχετε στο nice ή το normal) και μόλις στο board υπάρχουν 5 πιόνια, αφήνετε στο έδαφος την εφημερίδα και κάνετε σε αυτήν κλικ το νόμισμα ή το αντίστροφο, αλλά στο έδαφος και όχι στο inventory σας. Μόλις έρθει το φάντασμα του βασιλιά, φύγετε και πηγαίντε στον κάτω κόσμο. Τώρα, αν σταθείτε στην front line (δύο διαφορετικοί τρόποι), θα μεταφερθείτε στον κάτω κόσμο και θα γλιτώσετε από την Fish Queen.



Σκοτώνοντας τον περιβόητο El!



Ελευθερώνοντας την Magnolia για 3η φορά.



Με την Magnolia, λίγο πριν από το φοβερό bug.



Το τρομερό bug. Αντί για τη σκηνή είσαι στο πουθενά, στην έρημο!

ρι, πούλα τα και ξαναγύρνα να μαζέψεις και τα άλλα. Πήγαινε στο μεγάλο δωμάτιο με τα Tombstones. Κάνε LOOK στο CHEST στη βορινή μεριά. Το ανοίγεις και βρίσκεις ένα πολύ καλό σπαθί +4 Bloodletter. Εχει AC= -4, αλλά επειδή είναι και μαγικό, αν το κρατά ο Giant της ομάδας δεν θα έχει πρόβλημα. Γύρνα πίσω στην πόλη και πούλησε όλους τους θησαυρούς που μάζεψες.

Τώρα δεν μένει παρά μία τελευταία επιμέρους αποστολή προτού ξεκινήσεις τις 3 κύριες. Πήγαινε στη νότια πύλη της πόλης και μίλα στον Caravan Master. Ρώτησέ τον για ένα καραβάκι και στη συνέχεια πήγαινε όλο νότια και βγες από την πόλη. Στην έρημο έρχεται και σε βρίσκει η μητέρα της Magnolia. Σου λέει ότι δέχτηκαν επίθεση, ότι είναι σχεδόν όλοι νεκροί και ότι απήγαγαν τη Magnolia και εξαφανίστηκαν στη σκηνή του Acim. Πήγαινε και μπες στη σκηνή του Acim. Τίποτα. Βγες και μίλα στη μητέρα της Masina. Σου λέει για ένα κάρο (cart). Εντόπισέ το στο νότιο μέρος της οθόνης, πάνω στο δρόμο. Μίλα στο Halik. Σκότωσέ τον. Κάνε LOOK στο κάρο και πάρε το tapestry από το έδαφος. Πήγαινε στη σκηνή του Acim (είναι η άσπρη), μπες μέσα και βάλε την tapestry στην ειδική υποδοχή. Κάνε LOOK και μπες σε αυτήν. Είσαι σε έναν παράξενο κόσμο που οδηγεί πίσω στην πυραμίδα. Προς το παρόν αγνόησε τη Magnolia και τους "φίλους της" και ασχολήσου με αυτούς που πολεμούν. Μίλα και στους δύο. Αν μιλήσεις σωστά, τους πείθεις να σταματήσουν τη μάχη.

Φεύγοντας, ο τελευταίος σου δίνει το φοβερό του όπλο που όμως, λόγω ενός bug, δεν το "παίρνεις-βλέπεις" ποτέ! Κάθε τόσο θα χάνεις για λίγο τις αισθήσεις σου, αλλά θα συνέρχεσαι. Φύγε από τη βορινή tapestry. Βρίσκεσαι πίσω στην πυραμίδα, στο roof garden. Μίλα με τους δύο Templars. Είναι υπνωτισμένοι. Σκότωσέ τους, αφού καλός Templar είναι μόνο ο νεκρός Templar!!! (παράφραση). Ξαναμπές στο cabinet και γύρνα πίσω στον παράξενο κόσμο. Πήγαινε και μίλα στη Magnolia. Πείσε την να σε ακολουθήσει μαζί με του "φίλους" της.

Κάθε φορά που χάνεις τις αισθήσεις σου, θα σταματάς, γι' αυτό πρέπει να τις ξαναμιλάς για να σε ακολουθεί. Οδήγησέ την στη νότια tapestry. Προτού περάσεις



Για να φύγεις από εδώ πρέπει να σκοτώσεις τους γίγαντες του KEIN.



Η δολοφονία του Norfemus από τον Galinix.

κάνε SAVE. Μπες με LOOK στην tapestry.

Τώρα εμφανίζεται το φοβερό bug που ανέφερα στην αρχή του άρθρου στο προηγούμενο τεύχος. Αντί για τη σκηνή, βλέπεις την έρημο χωρίς να φαίνεται κανένας χαρακτήρας!!!

Με το down arow key πήγαινε όσο νότια μπορείς. Κατόπιν, πήγαινε ένα βήμα δεξιά, ένα νότια, ένα δεξιά, ένα νότια, μέχρι να περάσεις στον προθάλαμο της σκηνής του Acim. Πρέπει να έχεις τη σχετική εικόνα στο μυαλό σου μια και τώρα εσύ βλέπεις μόνο έρημο. Μόλις εντοπίσεις το νότιο άνοιγμα, προχώρησε όλο νότια και θα βγεις από τη σκηνή!!! Τώρα ξαναμπές σε αυτήν. Δεν θα υπάρχει πια κανένα πρόβλημα. Πήγαινε και στάσου μπροστά στη Magnolia. Σκότωσε τους 3 Templars. (Στέκεσαι μπροστά της, ώστε αν επιτεθούν να κτυπήσουν εσένα και όχι αυτήν.) Πάρε τα πράγματά τους και μίλησε στη Magnolia. Της έσωσες τη ζωή για 3η φορά!!!

Τώρα γύρνα στην πόλη. Πρόσεξε ότι στο κτίριο που είναι ανάμεσα στο σπίτι του εμπόρου Acar και σε αυτό των Templars, τώρα πια θα υπάρχουν ένας άνθρωπος και δύο Obsidian Golems. Μόλις μπαίνεις στο κτίριο, ο άνθρωπος (Fermin) σου μιλά και δέχεσαι επίθεση. Σκότωσέ τους όλους. Από



Από το φινάλε.



Ελευθερώνοντας τον παγιδευμένο κλέφτη.

το πτώμα του Fermin πάρε τα όλα, ειδικά όμως το Helm of Domination (AC= +1). Φόρα το σε ένα χαρακτήρα. Με αρχηγό τον κλέφτη κάνε LOOK στην tapestry στο δωμάτιο με το κρεβάτι. Βρίσκεις μια παράξενη πόρτα. Απάντησε NO στο αν θα δοκιμάσεις να την ανοίξεις. Ανοίγει μόνο με τα 4 μαγικά αντικείμενα και εσύ έχεις ακόμη μόνο ένα.

Αυτή είναι η είσοδος της μυστικής κρύπτης του Lord Warrior. Αν δεν το έχεις κάνει, πήγαινε βόρεια από το σπίτι αυτό. Θα σου επιτεθούν μερικοί κλέφτες. Σκότωσέ τους και πάρε τα πράγματά τους. Τώρα γύρνα πίσω στη Veiled Alliance. Πήγαινε στη μυστική πόρτα που υπάρχει στο πιο NW δωμάτιο της περιοχής. Μπες και πήγαινε όλο δεξιά. Κάνε LOOK στις δύο tapestry. Πάρε την πιο δεξιά που είναι σκισμένη. Στην κάτω αριστερή γωνία αυτού του δωματίου είναι ένα brazier (μαγκάλι). Κάνε κλικ σε αυτό (USE) και παίρνεις ένα coal ember. Κάνε κλικ το coal ember στην αριστερή tapestry, αυτή που δείχνει ένα Volcano. Τώρα ενεργοποιείται. ΜΗΝ ΜΠΕΙΣ ΑΚΟΜΑ ΣΕ ΑΥΤΗΝ.

Εχοντας τη σκισμένη tapestry, άνοιξε το μπαούλο που είναι στο έδαφος ανάμεσα στις δύο tapestry.

Πάρε τα Dye και Feather Fam. Τώρα γύρνα πίσω στην έρημο. Μπες στην κοκκινο-βυσσινί σκηνή (αυτήν με το μισοφέγγαρο). Μίλησε στη γυναίκα, την Utella. Πες της για τη σκισμένη tapestry, δώσε την σε αυτήν, φύγε, μπες στην πιο νότια σκηνή, κάνε REST και ξαναγύρνα στην Utella. Σου λέει τι υλικά χρειάζεται για να την επιδιορθώσει. Δώσε της το Dye. Το άλλο αντικείμενο είναι μία κλωστή από στολή Draxan. Από το SHIRT του Draxan που πήρες στην έρημο κάνε LOOK (δεξί κλικ) και στο ζωγραφιστό icon κάνε αριστερό κλικ. Απάντησε YES και πάρε μία κλωστή. Δώσε την στην Utella. (Το shirt αυτό είναι υπερ-απαραίτητο. Αν το έχεις χάσει ή πετάξει, πρέπει να ξανακάνεις RESTORE μια θέση που το έχεις ή μια θέση προτού το πάρεις και να ξαναπαίξεις το παιχνίδι μέχρι εδώ.) Φύγε, γύρνα στην πόλη, κάνε 1-2 REST και ξαναγύρνα στην έρημο. Η Utella θα έχει επιδιορθώσει την tapestry. Πάρε την και πήγαινε στη Veiled Alliance. Πήγαινε και βάλε την tapestry στον τοίχο από τον οποίο την πήρες. Κάνε κλικ πάνω της το Feather Fam για να την ενεργοποιήσεις. Τώρα κάνε SAVE.

Η συνέχεια και το τέλος στο επόμενο τεύχος. ■



Παίρνοντας το περίφημο FIRE RUBY.



Βρίσκοντας το +4 σπαθί BLOODLETTER.

PC GAMES

DISK



Μεσοδιάστημα. Τα Χριστούγεννα πέρασαν, το Πάσχα αργεί. Οι "μεγάλες" διακοπές έχουν άλλες τελειώσει και άλλες είναι μακριά. Ας κάνουμε λοιπόν τις δικές μας, μικρές διακοπές με δυο-τρία προγραμματάκια της Shareware αγοράς. Μεσαίωνας: Η Βρετανία άνω-κάτω. Επικρατήστε των υπολοίπων και κάντε την μόνο "άνω" στο Knights of the Round Table.

Προς τα πάνω επίσης, όσο πιο πάνω γίνεται, πρέπει να εκτοξεύσετε και τα αερόστατά σας στο Balloon Challenge, σε μια κόντρα με τον υπολογιστή σας. Ανοδικά πράγματα. Ανεβαίνουμε... Και μάλιστα μετά μουσικής από το πρόγραμμα Synthesis, που κατέχει τη θέση του προγράμματος αναγνώστη γι' αυτόν το μήνα.

GAMES

KING OF THE ROUND TABLE
Οι πάλαι ποτέ δόξες των ιπποτών της στρογγυλής τραπέζης αναβιώνουν.

BALLOON CHALLENGE
Εκτοξεύστε κάθε μπαλόνι με τρόπο τέτοιο ώστε να φτάσει στο υψηλότερο δυνατό σημείο.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

SYNTHESIS
Μουσικές δημιουργίες μέσα από Quick Basic.

Επιμέλεια δισκέτας: *Χάρης Σαράντης - Νίκος Κυριαζάνος*

Κείμενα: *Χάρης Σαράντης*

KNIGHTS OF THE ROUND TABLE

Είδος: Strategy
Κατασκευαστής: MVP Software
Απαιτήσεις: Mouse, VGA, 550K RAM free
Υποστηρίζει: SoundBlaster
Command Line: kort

Εχει ο καιρός γυρίσματα... Το παιχνίδι που μας ώθησε στη 16-μπιτη εποχή, το περίφημο Defender of the Crown, επιστρέφει... λέμε τώρα...

Οι πιο νέοι από τους αναγνώστες μας πιθανότατα δεν θα έχουν προλάβει το Defender of the Crown. Το περίφημο παιχνίδι στρατηγικής που δημιούργησε τη δική του εποχή, αναδεικνύοντας με την κυκλοφορία του, τη δύναμη των 16-μπιτων υπολογιστών. Είχε αποτελέσει για πολλούς, μάλιστα, την αφορμή αγοράς ενός μη 8μπιτου (βλ. Amiga) υπολογιστή.

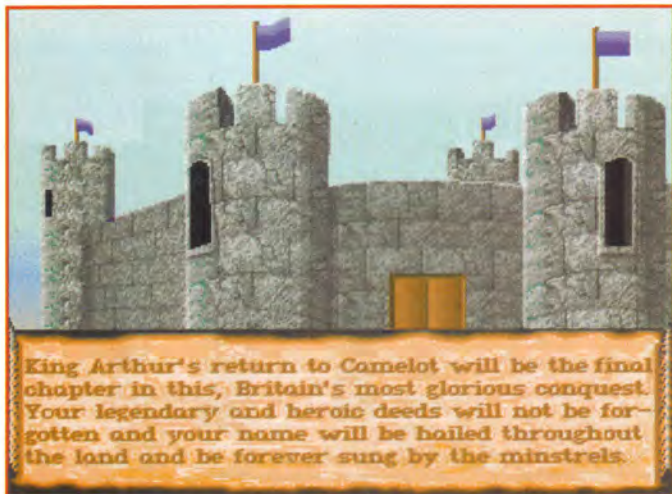
Το πέρασμα των χρόνων, βέβαια, και η εξέλιξη των υπολογιστικών δυνατοτήτων των σημερινών μηχανημάτων μπορεί να μην επιτρέπουν σε παιχνίδια μικρότερα των (x)xx MB να χαρακτηριστούν ως ορόσημα της εποχής, όπως το Defender of the Crown του '88, αλλά, από την άλλη, όσο και να έχουν αλλάξει τα πράγματα, σε ένα παιχνίδι στρατηγικής η εικόνα και ο ήχος εξακολουθούν να έχουν καθαρά κοσμητικό χαρακτήρα.

Το King Arthour's Knights of the Round Table δεν είναι παρά διασκευή του προαναφερθέντος προγράμματος.



Υπόθεση
(για όσους δεν γνωρίζουν)

Η πρόσφατη εξαφάνιση του Βασιλιά Αρθούρου έχει φέρει μαύρες εποχές στο βασίλειο της Μεγάλης Βρετανίας. Οι θρύλοι, όμως, αναφέρουν ότι ο βασιλιάς θα γυρίσει ξανά και, με τη δύναμη του Εξκάλιμπερ, θα φέρει για άλλη μια φορά την ειρήνη στη Γηραιά Αλβιώνα. Ενας από τους ιππότες της Στρογγυλής Τραπέζης πρέπει να επανενώσει τη γη της Βρετανίας, βγάζοντάς την από το χάος, προετοιμάζοντας έτσι την ε-



πιστροφή του βασιλιά.

Οπως φαντάζεστε, το ρόλο του "καλού" ιππότη αναλαμβάνετε εσείς. Ξεκινάτε, λοιπόν, τον "ευγενή" αγώνα σας με σκοπό την επιστροφή του βασιλιά. Τα εισαγωγικά της προηγούμενης πρότασης οφείλονται στην ταυτότητα των αντιπάλων σας. Στο kort δεν θα αντιμετωπίσετε εισβολείς, Νορμανδούς ή άλλους, αλλά θα πρέπει να υποτάξετε τους μέχρι πρότινος παρακαθήμενούς σας στη στρογγυλή τράπεζα του Αρθούρου ιππότες, για να είστε εσείς αυτός που θα κερδίσει την εύνοια του βασιλιά.

Μετά τις εισαγωγικές οθόνες, εμφανίζεται στο κάτω δεξιά τμήμα της οθόνης ένα μικρό παράθυρο στο οποίο μπορείτε να επιλέξετε τα εξής:

- **Read This:** Οδηγίες για registration, διαφορές της registered version (δυνατότητα επιλογής μεταξύ 5 ιπποτών και 1-4 αντιπάλων, καθώς και ενός ακόμα επιπέδου δυσκολίας, επίκλησης του Μέρλιν για βοήθεια, διοργάνωσης τουρνουά κονταρομαχιών, χτισίματος κάστρων σε οποιαδήποτε περιοχή και, τέλος, συγκέντρωσης φόρων "ανάγκης") και διάφορες οδηγίες και περιγραφές για το παιχνίδι.
- **Introduction:** Επανάληψη εισαγωγής
- **Load Game:** Ανάκληση σωσμένης θέσης .
- **New Game:** Εναρξη νέου παιχνιδιού.
- **Quit Game:** Εέξοδος στο λειτουργικό.

Επιλέγοντας έναρξη νέου παιχνιδιού, σας ζητείται η επιλογή βαθμού δυσκολίας -ουσιαστικά, βαθμού ενημέρωσης του χάρτη και τύχης- μεταξύ του Page (πλήρεις οδηγίες) και του Squire level. Επειτα από αυτή την επιλογή, κάνετε κλικ στην κόκκινη επιγραφή στο πάνω αριστερά τμήμα της οθόνης. Αμέσως μετά το κλικ, σε αυτό το σημείο θα εμφανιστεί η εικόνα με το οικόσημό σας. Η περιοχή, της οποίας το περίγραμμα θα αναβοσβήσει, είναι εκείνη στην οποία εδράζεται το κεντρικό σας κάστρο. Πρέπει να την έχετε υπό την επίβλεψή σας συνεχώς, γιατί σε περίπτωση κατάκτησής της από κάποιον άλλο ιππότη, χάνετε το παιχνίδι.

Σε αυτό το σημείο, και πριν κάνετε οποιαδήποτε επιθετική ενέργεια, ακολουθήστε τη συμβουλή του Μέρλιν και στρατολογήστε όσο το δυνατόν περισσότερους άντρες. Η στρατολόγηση γίνεται με κλικ στο button που απεικονίζει το χρίσμα ενός ιππότη. Οι κατηγορίες που μπορείτε να ενσωματώσετε στο στρατό σας παριστάνονται στα εικονίδια, στο δεξιό τμήμα της οθόνης, και είναι οι ακόλουθες:

Ιππότες: κόστος 8 gp (gold pieces) - οι καλύτεροι στρατιώτες "γενικής χρήσης"

Ξιφομάχοι: κόστος 4 gp - στρατιώτες ειδικευμένοι στην άμυνα

Τοξότες: κόστος 4 gp - στρατιώτες για επιθέσεις

Καταπέλτες: κόστος 10 gp - πολεμικές μηχανές επιθετικού προσανατολισμού

Κάνοντας αριστερό κλικ στο εικονίδιο της επιθυμίας σας, στρατολογείτε ένα στρατιώτη/μονάδα, ενώ με δεξιό δέκα. Επίσης, αν κάνετε κλικ στην κόκκινη βούλα αριστερά του εικονιδίου, μετατρέπονται όλα τα χρήματά σας σε στρατιώτες/μονάδες.

Μόλις ολοκληρώσετε τις κινήσεις σας, κάνετε κλικ στην ασπίδα σας (στο πάνω αριστερά τμήμα της οθόνης). Αυτή είναι μια κίνηση που θα χρειαστεί να κάνετε πολύ συχνά στο παιχνίδι.

Προτού προχωρήσουμε στις πρώτες επεκτατικές σας κινήσεις, ας μιλήσουμε λίγο για το χάρτη και τα διάφορα εικονίδια που τον περιβάλλουν.

Στο χάρτη της Βρετανίας, που απεικονίζεται στην κεντρική εικόνα του παιχνιδιού, παριστάνονται τα σύνορα των περιοχών τις οποίες καλείστε να καταλάβετε, τα κάστρα των ιπποτών που λαμβάνουν μέρος στο παιχνίδι, μία σημαία με το χρώμα του καθενός, η οποία δείχνει πού βρίσκεται ο στρατός του, και διάφορα γεωφυσικά στοιχεία. Κάνοντας αριστερό κλικ σε κάποια από τις περιοχές, μπορείτε να μάθετε στοιχεία γι' αυτήν, ενώ με δεξιό μετακινείστε σε αυτήν αν είναι δική σας ή, σε αντίθετη περίπτωση, της κάνετε επίθεση. Οι προηγούμενες κινήσεις γίνονται ύστερα από επιβεβαίωση με το δεξιό κουμπί του ποντικιού (το αριστερό ακυρώνει).

Το πάνω δεξιό παράθυρο αφορά στα προσωπικά στοιχεία του κατόχου της περιοχής. Κάνοντας κλικ στην προσωπογραφία, ακούτε τη φωνή του εικονιζόμενου ιππότη - δίπλα της βρίσκονται τα στατιστικά του: Strength - ικανότητα στην κονταρομαχία, Charisma - ηγετική ικανότητα, Honor - όσο μεγαλώνει, αυξάνει και το ποσό που συγκεντρώνετε από φόρους, Luck - επηρεάζει τα διάφορα συμβάντα του βασιλείου. Η ασπίδα



χρησιμεύει για δήλωση τέλους ενέργειας. Τα εικονίδια που βρίσκονται κάτω από το παράθυρο αυτό, φανερώνουν τη σύσταση της περιοχής και τις πηγές της. Συγκεκριμένα:

- Βουνά: παρέχουν χρυσό για τους φόρους
- Κοιλάδες: σε αυτές παράγεται τροφή που οδηγεί σε αύξηση του πληθυσμού
- Ποτάμια: ενισχύουν την άμυνα του κάστρου της περιοχής
- Κάστρα: ισχυροποιούν την άμυνά σας
- Κάτοικοι: πληρώνουν φόρους (όπως πάντα και παντού!)



- Βελάκια: ορίζουν προς τα πού γίνεται η μετακίνηση στρατιωτών (από το στρατό της περιοχής στο στράτευμα εκστρατείας ή αντίστροφα)
- Λίρα: τα οικονομικά σας αποθέματα

Στο παιχνίδι σάς δίνονται ακόμα οι επιλογές ενεργοποίησης βοήθειας (F1), ενεργοποίησης ηχητικών εφέ (F), ενεργοποίησης μουσικής (M), οδηγίες προς αρχαρίους (?), αποθήκευση παιχνιδιού (S) και εγκατάλειψη παιχνιδιού (Esc).

Τα εικονίδια με τα βέλη από και προς τη σημαία, ενεργοποιούν τη μεταφορά από το στρατό της συγκεκριμένης περιοχής στο στράτευμα εκστρατείας και αντίστροφα (ρυθμίζεται και με τα βελάκια του δεξιού τμήματος της οθόνης, όπως προαναφέρθηκε).

Για να επιτεθείτε ή να μετακινηθείτε σε κάποια περιοχή, πατάτε το δεξιό πλήκτρο του ποντικιού. Οπως συνιστά ο Μέρλιν, προτού επιτεθείτε σε μια περιοχή ανιχνεύστε την, για να μάθετε τη δύναμη του εχθρού σε αυτήν. Το scouting κοστίζει 10 gp, αλλά μπορεί να σας σώσει από ανούσιες αιματοχυσίες (επιλογή με κλικ στο μάτι και μετά στην προς ανίχνευση περιοχή).

Μετά την επιβεβαίωση της επιθυμίας σας για επίθεση, μεταφέρεται ο στρατός σας εκστρατείας στην περιοχή και επιτίθεται σε τυχόν υπάρχοντα εκεί αντίπαλα στρατεύματα. Αντιπάλους σας σε επιθετικές κινήσεις θα βρείτε συχνά και τους κατοίκους των περιοχών, στους οποίους, απ' ό,τι φαίνεται, δεν αρέσει να τους κατακτά ο κάθε ιππότης όποτε θελήσει. Κατά τη μάχη εμφανίζεται στο κέντρο της οθόνης ένα παράθυρο στο οποίο αναπαριστάνονται με ελαττούμενου μήκους μπάρες τα στρατεύματά σας, ανάλογα με το είδος τους.

Σκοπός, φυσικά, είναι να τελειώσουν οι δυνάμεις του αντιπάλου πριν από τις δικές σας και, παράλληλα, να μείνουν και κάποιοι στρατιώτες για να πείσουν τους κατοίκους της περιοχής ότι εσείς μαζεύετε πιο ευγενικά τους φόρους από τον προηγούμενο.

Οσο περισσότερες περιοχές έχετε στην κυριαρχία σας, τόσο περισσότερα χρήματα θα γεμίζουν το χρηματοκιβώτιο και τόσο περισσότερους στρατιώτες θα μπορείτε να θυσιάζετε στις μάχες σας χωρίς να ανησυχείτε για την αντικατάστασή τους.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να συμβούν και διάφορα ευχάριστα πραγματά-

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 Κ. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 Κ δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα"

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.

κια (όπως ανακάλυψη θησαυρών) και διάφορα όχι και τόσο (κινήματα κατοίκων περιοχών, που αποφασίζουν να "φάνε" τους φόρους μόνοι τους κ.λπ.) Πάντως, εσείς δεν πρέπει να ξεχνάτε: σκοπός η ολική επικράτηση. Κυριεύστε το home castle του αντιπάλου σας και αυτόματα όλες οι περιοχές, τα χρήματα και τα στρατεύματά του γίνονται δικά σας. Υποτάξτε τους άλλους ιππότες για να εξασφαλίσετε μια καλή θέση στο πλευρό του Αρθούρου.

Και ύστερα σου λένε ότι έχουν αλλάξει τα πράγματα...

BALLOON CHALLENGE

Είδος: Puzzle
Κατασκευαστής: Soleau Software
Απαιτήσεις: EGA

Balloon Challenge: Ενα απλό παιχνίδι σκέψης και στρατηγικής. Οσο και αν σας φανεί παιδαριώδες μόλις το πρωτοτρέξετε, δώστε του μια ευκαιρία και ίσως καταφέρει να σας αποδείξει το αντίθετο.

Η υπόθεσή του είναι εξαιρετικά απλή. Εκτοξεύστε τα 25 μπαλόνια σας έτσι ώστε να φτάσουν όσο το δυνατόν ψηλότερα. Οι κινήσεις σας -εναλλάξ με του computer- απαιτούν στρατηγική. Προσχεδιάστε την επόμενη κίνηση και προλάβετε τα αερόστατα του υπολογιστή σας προτού πιάσουν τις θέσεις-κλειδιά.

Μερικά εμπόδια, φυσικά, υπάρχουν για να κάνουν τα πράγματα πιο δύσκολα (τουτέστιν ενδιαφέροντα).

Στον ουρανό εμφανίζονται αρκετά μονοπλάνα τα οποία πρέπει να φροντίσετε να μη βρεθούν στην πορεία των αερόστατών σας, γιατί το αποτέλεσμα θα είναι ολέθριο για τα τελευταία.

Επίσης, θα πρέπει να θυμάστε ότι τα αεροπλάνα κινούνται κατά μία θέση ανά γύρο, συνεπώς πρέπει να προβλέψετε σε πόσες κινήσεις θα βρίσκονται πού, ώστε να μη στείλετε αερόστατο στην πορεία τους.

Το παιχνίδι ξεκινάει με το απλό πάτημα ενός πλήκτρου. Στη συνέχεια ο υπολογιστής επιλέγει τυχαία ποιος θα ξεκινήσει πρώτος, και το παιχνίδι αρχίζει.

Εχετε στη διάθεσή σας 25 κόκκινα αερόστατα. Με τα βελάκια μετακινείστε αριστερά και δεξιά, ενώ με το space ελευθερώνετε το επιλεγμένο αερόστατο. Κάθε τετράγωνο που μετακινείται προς τα πάνω, αντιστοιχεί σε πέντε βαθμούς (75 συνολικά μέχρι το ψηλότερο σημείο). Αν το αερόστατό σας συναντήσει σκοτεινό σύννεφο ή άλλο αερόστατο, σταματάει να ανεβαίνει, ενώ αν πέσει σε σύννεφο με βελάκι, μετακινείται οριζόντια προς τη φορά του βέλους, κάνοντας παράλληλα το τελευταίο να αλλάξει φορά.

Αν συναντήσει βαθμούς, αυτοί προστίθενται στο σκορ σας, ενώ αν πέσει σε τυφώνα μεταφέρεται, μαζί με αυτόν, και συνεχίζει την πορεία του από κάποιο άλλο σημείο της οριζοντίου. Αν, πάλι, ένα αερόστατο σταματήσει ένα τετράγωνο πάνω από σημείο όπου υπάρχει δεμένο αερόστατο αντιπάλου, το τελευταίο αχρηστεύεται.

Οπως φαντάζεστε, νικητής ανακηρύσσεται αυτός που συγκεντρώνει τους περισσότερους βαθμούς.

Το σημαντικότερο στοιχείο αυτού του παιχνιδιού, για να λέμε ολόκληρη την αλήθεια, είναι ότι, συμπιεσμένο, καταλαμβάνει λιγότερα από 100K. ■



ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ *SYNTHESIS*



Κατασκευαστής:
Κ. Θεοχάρης
Command line:
qbasic /run synth

Μια δημιουργία γραμμένη στην πολύ δημοφιλή γλώσσα που ακούει στο όνομα Quick Basic, αποτελεί το πρόγραμμα αναγνώστη αυτού του μήνα. Οπως μπορεί να παρατηρηθεί από το command line, αυτό που δημοσιεύουμε είναι ο πηγαίος κώδικας. Η δημοσίευση των προγραμμάτων σε αυτή τη μορφή πιστεύουμε ότι είναι αρκετά χρήσιμη σε όσους από εσάς έχουν τη διάθεση να ψάξουν λίγο περισσότερο τον υπολογιστή τους, δημιουργώντας πιθανώς τα δικά τους προγράμματα. Δημοσιεύοντας τον κώδικα, και όχι το εκτελέσιμο, κυρίως σε εξειδικευμένα προγράμματα, έχει ο καθένας από εσάς τη δυνατότητα να ψάξει και, ενδεχομένως, να βρει κάποια λύση σε μια δική του απορία. Το πρόγραμμα του Κώστα Θεοχάρη έχει σχέση με τη μουσική. Φυσικά, δεν πρέπει να περιμένετε ορχηστικά αποσπάσματα από το λιτό μεγαφωνάκι του υπολογιστή σας, αλλά θα πάρετε μια ιδέα για το τι μπορείτε να κάνετε στα δικά σας προγραμματάκια. Εμπρός, λοιπόν. Οχι όλο run. Κάνετε και κανένα list...

CYBERIA™

CPU:	486
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SOUNDBLASTER
HD:	DOUBLE-SPEED CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1



Αυτόν το μήνα παρουσιάζουμε δύο παρόμοια και ως προς τον τίτλο αλλά και ως προς το θέμα παιχνίδια. Ωστόσο, αν και τα Cyberwar και Cyberia μοιάζουν, στην ουσία είναι πολύ διαφορετικά. Το πρώτο που παρατηρούμε στο Cyberia είναι ότι διαθέτει πολύ αξιόλογα rendering γραφικά και ότι όλα τα animation και τα cut-scenes είναι σε full screen, στοιχεία που δημιουργούν μία ευχάριστη προδιάθεση. Βέβαια, αν κάποιος έχει δει πολλά παιχνίδια αυτού του είδους, τότε θα διατηρεί τις επιφυλάξεις του, αφού συνήθως υστερούν στο gameplay. Ευτυχώς το Cyberia αποτελεί εξαίρεση.

Βρισκόμαστε στο έτος 2027. Η μεγάλη εξάπλωση των παράνομων κυκλωμάτων έχει εξαναγκάσει τον Οργανισμό Ηνωμένων Εθνών να δημιουργήσει μία οργάνωση που ονομάζεται Free World Alliance και σκοπό έχει τη διατήρηση της παγκόσμιας ειρήνης και την καταπολέμηση του οργανωμένου εγκλήματος. Το παιχνίδι, παρ' ότι στο μεγαλύτερο μέρος του έχει να κάνει με τις διάφορες αποστολές που αναλαμβάνετε, είναι αρκετά πρωτότυπο, καθώς στο ξεκίνημά του υπάρχει ένα περιβάλλον που θυμίζει Alone in the dark. Συγκεκριμένα, στην πρώτη σας αποστολή θα βρεθείτε μέσα σε ένα σκάφος και αφού αιχμαλωτιστείτε, θα αναγκαστείτε να βοηθήσετε με αντιαεροπορικά πυρά επίθεση εχθρικών σκαφών. Οταν όμως μία ωραία ύπαρξη έρθει για να σας δώσει τα εύσημα, θα βρεθείτε αναίσθητοι. Μόλις ξυπνήσετε και καταφέρετε να το σκάσετε, θα πρέπει να βρείτε το σκάφος, τον τρόπο να απομονώσετε τα εκρηκτικά με τα οποία είναι παγιδευμένο και να διαφύγετε.



Από το σημείο αυτό και έπειτα θα εκτελέσετε διάφορες αποστολές με το σκάφος σας, στις οποίες (και εφόσον υποτίθεται ότι έχει χαλάσει το αυτόματο σύστημα στόχευσης) θα χτυπάτε στόχους αέρος και εδάφους. Οπως λοιπόν καταλαβαίνετε, στο παιχνίδι υπάρχουν μεγάλα κομμάτια δράσης (arcade), σημεία στα οποία θα πρέπει να λύσετε διάφορα puzzles καθώς και άλλα στα οποία η λύση adventure games θα είναι χρήσιμη. Φυσικά, κύριο στοιχείο του παιχνιδιού είναι τα πολύ καλά γραφικά, που διακρίνονται για την ταχύτητα με την οποία κινούνται, καθώς και ο ήχος. Επειδή όμως και το gameplay είναι αρκετά καλό, ο συνδυασμός των δύο δίνει ένα πολύ καλό παιχνίδι.

Του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα λίγα παιχνίδια που συνδυάζουν πολύ καλά rendering γραφικά και επίσης καλό gameplay.

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	80

84%





CyberwaR

CPU:	486/66
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	SVGA
ΗΧΟΣ:	SOUNDBLASTER
HD:	DOUBLE-SPEED CD
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1



Το Lawnmower Man, βασισμένο στην ομώνυμη ταινία, παρουσιάστηκε πριν από περίπου ενάμιση χρόνο και αποτελεί το πρώτο και μοναδικό μέχρι σήμερα παιχνίδι-δημιούργημα computer graphics. Το παιχνίδι, παρ' ότι διέθετε εντυπωσιακό animation (full screen) και πάρα πολλές cut-scenes, στον τομέα του gameplay έπασχε αρκετά. Ωστόσο, κατάφερε να δημιουργήσει -κατά κάποιο τρόπο- μία νέα κατηγορία παιχνιδιών, με αποτέλεσμα στη συνέχεια να παρουσιαστούν πολλά του ίδιου είδους (και πάντα σε CD-ROM), αφού τα γραφικά που χρησιμοποιούν χρειάζονται πολλά Mbytes.

Ενα από τα παιχνίδια που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία και παρουσιάστηκε πρόσφατα είναι το Cyberwar, για το οποίο "διέρρευσαν" -μάλλον εσκεμμένα- πολλά σχόλια στην Ευρώπη, με σκοπό ουσιαστικά την προώθησή του.

Οσοι έχουν δει κάποιο από τα demos ή φωτογραφίες του παιχνιδιού σίγουρα θα έχουν εντυπωσιαστεί. Θα εντυπωσιαστούν δε ακόμη περισσότερο όταν μάθουν ότι το παιχνίδι έρχεται σε 4 CDs.

Πραγματικά, το παιχνίδι είναι συνολικά 1.800 Mbytes σε CD, ενώ υπάρχει και ένα τέταρτο CD audio (soundtrack), το οποίο περιέχει όλα τα μουσικά κομμάτια που ακούγονται μέσα στο παιχνίδι.

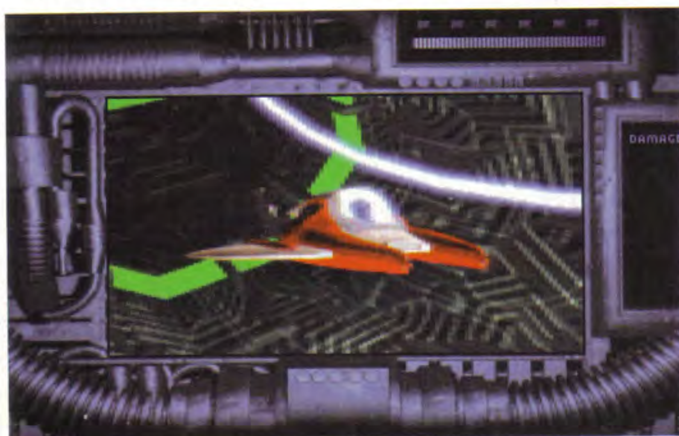
Ωστόσο, τα πράγματα δεν είναι εξίσου καλά όταν ξεκινάμε να παίζουμε το παιχνίδι, αφού στο σύνολό του δεν είναι τίποτα άλλο από ένα ακόμα Lawnmower Man με πολύ καλύτερα γραφικά και ήχο, μεγαλύτερο σε όγκο, αλλά από κει και πέρα... μία από τα ίδια. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού θα πρέπει είτε να λύνουμε κάποιο απλό puzzle game είτε σε arcade κομμάτια να πατάμε το κατάλληλο πλήκτρο απλώς την κατάλληλη στιγμή.



Είναι λοιπόν προφανές ότι το gameplay δεν έχει βελτιωθεί καθόλου. Παράλληλα, σε κάθε σημείο του παιχνιδιού υπάρχουν τρία εναλλακτικά παιχνίδια μεταξύ των οποίων μπορούμε να επιλέξουμε προκειμένου να συνεχίσουμε. Οταν όμως διαπιστώσετε ότι σε όλο το παιχνίδι υπάρχει δυνατότητα μόνο για 3 save games, τότε πραγματικά θα αρχίσετε να δυσανασχετείτε έντονα.

Γενικά, το παιχνίδι θα μπορούσε να χαρακτηριστεί περισσότερο σαν interactive demo παρά σαν παιχνίδι. Ποιος όμως θα ήθελε ένα demo σε 3 CDs;

Του Αργύρη Γιαγιά







CPU:	386
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	ADLIB - SOUNDBLASTER
HD:	CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1-2

Όσοι ασχολείστε με το μηχανοκίνητο αθλητισμό και ειδικότερα με τους αγώνες αυτοκινήτων, σίγουρα θα έχετε παρακολουθήσει κάποιον αγώνα rally. Άλλωστε, ο πιο διάσημος και πιο δύσκολος αγώνας του παγκόσμιου πρωταθλήματος γίνεται στη χώρα μας, ο λόγος φυσικά για το Ράλι Ακρόπολις. Προσωπικά, τα τελευταία χρόνια, δεν έχω χάσει ούτε έναν αγώνα. Πολλές φορές μάλιστα έχω κάνει "ειδικές" παράλληλα με τους αγωνιζομένους, ώστε να προλάβουμε τη μεθεπόμενη ειδική.

Αν όμως θέλετε να ζήσετε την ένταση ενός τέτοιου αγώνα από τη θέση του οδηγού, περιοριστείτε σε ένα ανάλογο computer game (διαφορετικά, χρειάζεστε αναμφίβολα πολλά χρήματα). Το καλύτερο του είδους σίγουρα δεν είναι άλλο από το RAC rally, αν και πλέον υπάρχει μία εναλλακτική λύση αρκετά πιο διασκεδαστική. Το Power Drive, το οποίο -χωρίς να είναι εξομοίωση, αφού θυμίζει περισσότερο arcade περασμένων χρόνων-, έχει βασιστεί σε αγώνες rally και είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον. Ξεκινάμε με ένα χρηματικό ποσό, το οποίο αρχικά μας επιτρέπει να αποκτήσουμε μόνο ένα Mini Cooper ή ένα Fiat Cinquecento turbo. Με τα χρήματα που κερδίζουμε από τους αγώνες και με όσα μας περισσεύουν από τις επισκευές του αυτοκινήτου μπορούμε κάποια στιγμή να αποκτήσουμε καλύτερο αυτοκίνητο.

Υπάρχουν ακόμα τα Opel Astra 16V GTI, Renault Clio Williams, Ford Escort Cosworth και Toyota Celica. Σε κάθε ειδική πρέπει να ολοκληρώσουμε τη διαδρομή μέσα στον προκαθορισμένο χρόνο, ενώ σε μερικές από αυτές υπάρχει και δεύτερο αυτοκίνητο με το οποίο συναγωνιζόμαστε και το οποίο αν κερδίσουμε θα λάβουμε κάποιο extra bonus. Ο χειρισμός είναι πολύ εύκολος καθώς βλέπουμε το αυτοκίνητο και τη διαδρομή από πάνω. Ωστόσο, για να μπορέσετε να κινηθείτε σε αγωνιστικούς ρυθμούς, θα πρέπει να μάθετε καλά τόσο τη συμπεριφορά του αυτοκινήτου όσο και τις αγωνιστικές εκφράσεις "πάει με τα τέσσερα", "ανάποδο τιμόνι", "στροφή με χειρόφρενο" κ.λπ.

Εξάλλου, για να αντεπεξέλθετε στο παγκόσμιο πρωτάθλημα, θα πρέπει να μάθετε να οδηγάτε στο όριο σε όλες τις καιρικές συνθήκες (λάσπη, βροχή, έρημος, ακόμα και χιόνι). Ευτυχώς, για αυτόν ακριβώς το λόγο, υπάρχει ειδική practice επιλογή από την οποία διαλέγουμε το αυτοκίνητο της αρεσκείας μας και το είδος του εδάφους στο οποίο θέλουμε να εξασκηθούμε.

Το μόνο αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η λανθασμένη κλιμάκωση της δυσκολίας καθώς και το γεγονός ότι απουσιάζουν κάποιοι αγώνες από το παγκόσμιο πρωτάθλημα (μόνο 7), μεταξύ των οποίων και ο δικός μας, ο οποίος είναι -καθ' ομολογία των περισσότερων οδηγών- ο καλύτερος.

Παρ' όλα αυτά, το Power Drive είναι μία άριστη επιλογή για όσους θέλουν ένα απλό, ευχάριστο και διασκεδαστικό παιχνίδι. Σίγουρα θα ασχοληθείτε μαζί του πολύ περισσότερο από ό,τι με άλλα αποκαλούμενα simulations.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα παιχνίδι που αποδεικνύει για άλλη μία φορά ότι το κυριότερο συστατικό σε ένα παιχνίδι θα πρέπει να είναι το gameplay.

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	96
ΑΝΤΟΧΗ	90

88%







CPU:	486
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	ADLIB - SOUNDBLASTER
HD:	CD-ROM + 1 MB HD
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Είναι γνωστό ότι καθετί αξιόλογο και πρωτότυπο βρίσκει μιμητές. Ακριβώς το ίδιο ισχύει και για το Doom, το παιχνίδι που έχει δημιουργήσει τη δική του κατηγορία παιχνιδιών. Εμείς, από την πλευρά μας, δεν είμαστε δογματικοί απορρίπτοντας εξαρχής κάθε προσπάθεια αντιγραφής του πρωτοτύπου. Ωστόσο, περιμένουμε από τους μιμητές να παρουσιάζουν κάτι περισσότερο βελτιωμένο, σε σχέση πάντα με το αρχικό. Σπάνια όμως παρατηρείται κάτι τέτοιο, με αποτέλεσμα το Doom να παραμένει το κορυφαίο του χώρου.

Ενας από τους επίδοξους ανταγωνιστές του είναι το "The Fortress of Dr Radiaki" που κυκλοφόρησε πρόσφατα κυρίως στην έκδοση για CD. Οπως σε όλα αυτά τα παιχνίδια, υπάρχει ένα υποτιθέμενο σενάριο αλλά λίγους ενδιαφέρει, καθώς η φιλοσοφία είναι γνωστή. Πυροβολείτε ό,τι κινείται. Αν και εκ πρώτης όψεως το παιχνίδι μοιάζει αρκετά ενδιαφέρον, αφού περιέχει καλοσχεδιασμένα και πολύχρωμα γραφικά, η ένταξή του στην κατηγορία των Doom-clone παιχνιδιών μάς αναγκάζει αυτόματα να το συγκρίνουμε με το Doom, οπότε αρχίζουν και τα προβλήματα. Αν λοιπόν έχετε συνηθίσει τον εύκολο χειρισμό και τη μετακίνηση στο Doom, εδώ θα πρέπει να τα ξεχάσετε. Η κίνηση δεν είναι ομαλή και εύκολη, κυρίως γιατί δεν μπορούμε να "γλιστρήσουμε" στις διάφορες γωνίες των τοίχων όπως στο Doom, με αποτέλεσμα να πρέπει συνεχώς να διορθώνουμε την πορεία μας.



Επίσης, η σκόπευση δεν είναι εύκολη (και σε αυτό σίγουρα δεν έφταιγε ο Pentium), αφού για να χτυπήσουμε κάποιον εχθρό πρέπει να φτάσουμε σε απόσταση εκατοστών από αυτόν. Τέλος, ακόμα και η χρήση των πυρομαχικών μας είναι προβληματική, διότι το πολυβόλο μας δέχεται γεμιστήρα των 8 βολών και όταν αδειάζει πρέπει να τον αντικαθιστούμε με άλλον γεμάτο. Φυσικά, καταλαβαίνετε ότι όταν θα χρειαστεί να τον αντικαταστήσετε κατά τη διάρκεια της μάχης, χάνεται πολύτιμος χρόνος ο οποίος θα αποβεί μοιραίος για την υγεία σας. Στα ανωτέρω προβλήματα το παιχνίδι έχει να αντιπαραθέσει τα ωραία γραφικά και τα πολύ καλά ηχητικά εφέ. Ωστόσο, ακόμη και τα πρώτα υστερούν σε λεπτομέρειες όταν κάποιος τα παρατηρήσει από κοντινή απόσταση, ο δε ήχος κατόπιν αρκετών σκοτωμών γίνεται εκνευριστικός και μάλλον θα αναγκαστείτε να τον κλείσετε.

Αν είστε φίλος των Doom-clone παιχνιδιών και αναζητάτε κάτι διαφορετικό, το "The Fortress of Dr Radiaki" δεν θα πρέπει να ανήκει στις πρώτες επιλογές σας, συνιστάται δε μόνο στους φανατικούς του είδους. Χωρίς να υποστηρίζουμε ότι το Doom θα είναι για πάντα το καλύτερο (σε λίγο καιρό εξάλλου κυκλοφορεί το Dark Forces, οπότε θα επανέλθουμε), μέχρι στιγμής κανένα άλλο δεν μπορεί να το συναγωνιστεί επί ίσοις όροις.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μόνο για όσους κάνουν συλλογή Doom-clone παιχνιδιών.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	65
ΑΝΤΟΧΗ	45

60%





Delta V

CPU:	386
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	ΟΛΕΣ ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Τα παιχνίδια που κινούνται στο φανταστικό κόσμο του κυβερνοδιάστηματος κυριαρχούν αυτό το μήνα. Ενα εξ αυτών είναι και το Delta V, του οποίου η κυκλοφορία στην Ελλάδα δεν ξεκίνησε παρά μόλις πριν από ένα μήνα.

Αν και παλιό -στην Ευρώπη κυκλοφορεί εδώ και αρκετό καιρό- αποφασίσαμε να το παρουσιάσουμε, αφού το gameplay και το σενάριό του το καθιστούν ιδιαίτερα ενδιαφέρον.

Βρισκόμαστε στο έτος 2306 και σε αυτόν τον κόσμο τα "data" είναι το χρήμα, και όπως πάντα... όποιος έχει χρήμα έχει και εξουσία. Εσείς είστε ένας Netrunner και ανήκετε στην Black Sun Corporation, μία από τις πέντε μεγαλύτερες εταιρίες στον κόσμο, η οποία προκειμένου να διατηρήσει τη θέση της πρέπει να αποκτά συνεχώς data. Οποια από τα data δεν διαθέτει ήδη, τα βρίσκει μέσω ενός παλιού και γνωστού τρόπου: τα κλέβει από εκείνους που τα έχουν. Στο σημείο αυτό αρχίζετε να παίρνετε εσείς μέρος, καθώς ο τρόπος με τον οποίο γίνεται αυτή η κλοπή δεν μοιάζει με κανέναν από τους γνωστούς.

Πιο συγκεκριμένα, χειρίζεστε ένα σκάφος που ονομάζεται Trace ή Delta V. Το σκάφος αυτό διεισδύει μέσα στο δίκτυο των υπολογιστών της εταιρίας της οποίας θέλετε να πάρετε τα data και αυτό επιτυγχάνεται με ένα virtual τρόπο (θυμίζει το Megarce). Φυσικά, οι υπεύθυνοι του ξένου δικτύου δεν θα σας αφήσουν ανενόχλητους, αλλά θα στείλουν και αυτοί τα δικά τους σκάφη για να σας αναχαιτίσουν. Ετσι το παιχνίδι δεν αποτελεί παρά ένα πολύ γρήγορο arcade με ένα αρκετά περίεργο σενάριο.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα πολύ καλό arcade με κυρίαρχο στοιχείο τη μεγάλη ταχύτητα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	84

84%

Εξετάζοντας λοιπόν αυτό καθαυτό το παιχνίδι, το πρώτο που εντυπωσιάζει είναι η μεγάλη του ταχύτητα. Κινούμαστε μέσα σε μία σήραγγα, όπου θα πρέπει να αποφεύγουμε -παρά τη μεγάλη δυσκολία- πάρα πολλά εμπόδια. Επίσης, θα πρέπει αφ' ενός να προσέχουμε τα αντιαεροπορικά που υπάρχουν στα πλαϊνά τοιχώματα και αφ' ετέρου να κτυπάμε και τα αντίπαλα σκάφη. Στην αρχή τα πράγματα δεν είναι τόσο δύσκολα όσο ακούγονται. Στη συνέχεια όμως, κυρίως λόγω των πολλών εμποδίων, το παιχνίδι δυσκολεύει αρκετά. Ωστόσο, είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον και σίγουρα θα χρειαστεί να ενεργοποιήσετε στο έπακρο τα αντανακλαστικά σας προκειμένου να το ολοκληρώσετε.

Αν θέλετε ένα καλό arcade παιχνίδι με σενάριο επιστημονικής φαντασίας, το Delta V αποτελεί μία από τις καλύτερες προτάσεις.

Του Αργύρη Γιαγιά

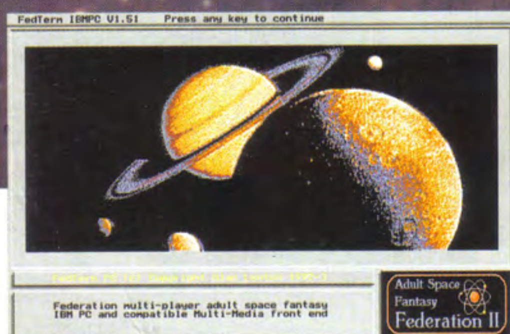




FEDERATION II

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΑΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

Το εκπληκτικό multi-user space fantasy game είναι κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





CompuLink *Games Pack*

...Κάπου έξω από αυτόν τον κόσμο, στο μακρινό διάστημα, μερικοί άνθρωποι αναζητούν τρόπους για να κατακτήσουν τους γαλαξίες.

Κάθε βράδυ στην **CompuLink** το ψυχρό σκοτεινό και μυστηριώδες διάστημα σάς αποκαλύπτει την άλλη του πλευρά.

Πραγματικοί άνθρωποι, on-line, συνεργάζονται με άλλους ανθρώπους, real-time, με έναν κοινό στόχο: Να "χτίσουν" την τύχη τους... Δημιουργούν τεράστιες περιουσίες, κυνηγούν επικηρυγμένους θέτοντας σε κίνδυνο τη ζωή τους, γίνονται έμποροι, κατακτούν νέους πλανήτες και χτίζουν αυτοκρατορίες. Η αναζήτηση στο παγωμένο διάστημα δεν σταματά ούτε μία στιγμή!

FEDERATION II, το νέο συναρπαστικό multi-user game της CompuLink. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, πραγματικής δράσης και ατέλειωτης αναζήτησης.

Το **FEDERATION II** δημιουργήθηκε μόνο για σας τους φιλόδοξους, ριψοκίνδυνους κυρίαρχους του γαλαξία, που έχετε βαρεθεί να κυνηγάτε εξωγήινους και... απροστάτευτα τερατάκια.

ΖΗΤΗΣΤΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΟ INTERNET & ΤΟΝ ΚΟΜΒΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ (ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ)

COMPULINK HOTLINE Τηλ.: 9225520

INTERNET INTERNATIONAL NETWORK



ΚΟΜΒΟΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ

COMPULINK NETWORK

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219 , ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, Τηλ.: 284864, 287610, Fax: 282663